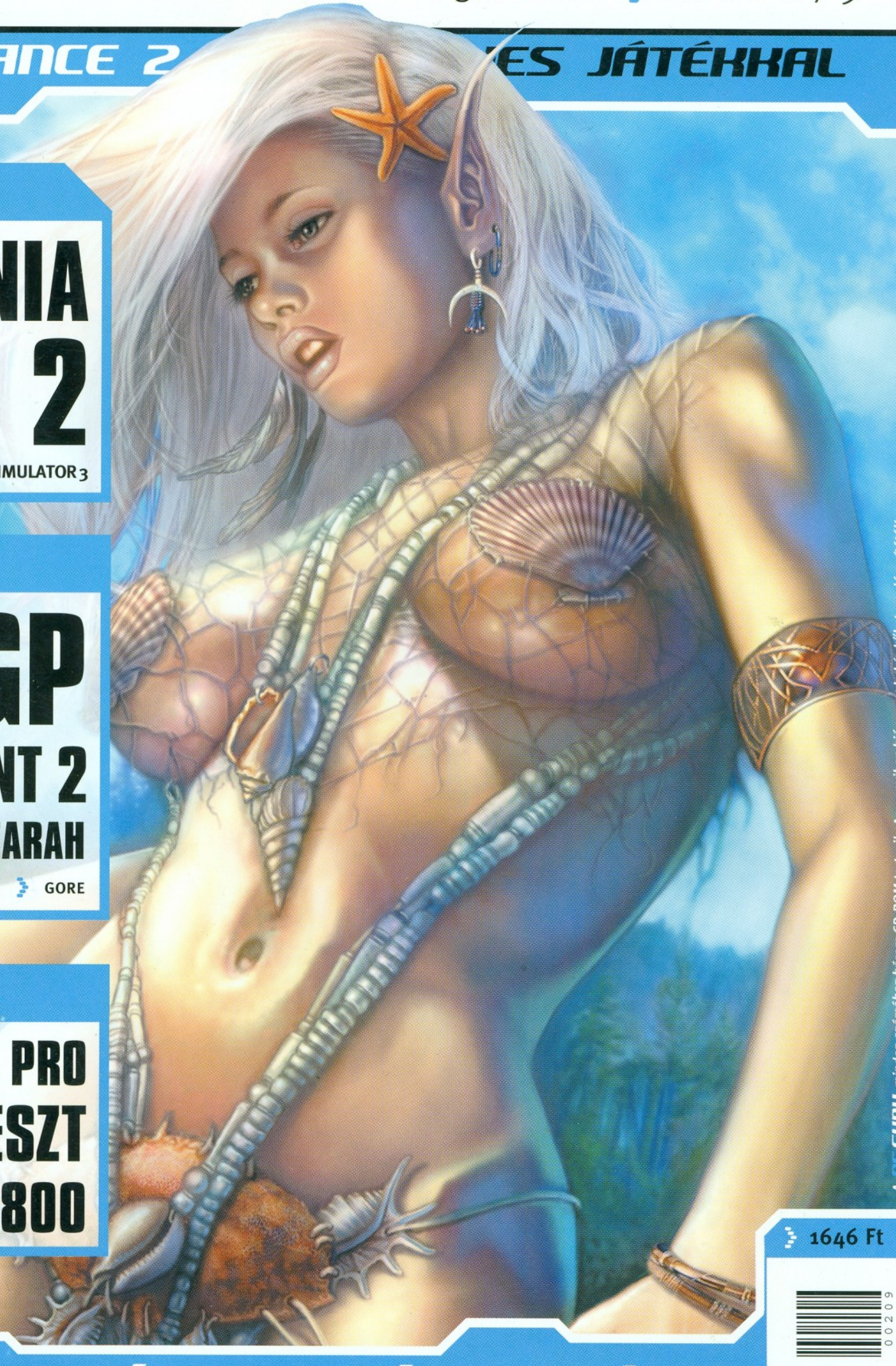
132 oldal › 3 CD melléklet › teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin › 2002/9

JAGGED ALLIANCE 2 ...ES JÁTÉKKAL



› BEMUTATÓK

HAEGEMONIA
POSTAL 2

HIGHLAND WARRIORS › COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

› ISMERTETŐK

MOTO GP
INDUSTRY GIANT 2

CRAZY TAXI › ZANZARAH

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE › GORE

› HARDVER

ATI RADEON 9000 PRO
NOKIA 7650 TESZT
SONIC BLUE RIO800

A PC GURU minden számához három CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

› 1646 Ft

SYBERIA VÉGIGJÁTSZÁS
NEVERWINTER NIGHTS VÉGIGJÁTSZÁS

GAINWARD
ÚJ GEFORCE 4 SZÉRIA
Gainward GeForce 4 PowerPack!
Cardexpert Gainward 4 Powerpack, ULTRA 750 XP
Ti-4600 Chip, 128 MB ULTRA DDR RAM,
Video in-out, 2db DVI
Cardexpert Gainward 4 Powerpack
PRO 650 XP
MX-460 Chip, 64 MB DDR RAM,
Video in-out, DVI
Cardexpert Gainward 4 Powerpack
PRO 600 TV
MX-440 C hip, 64 MB DDR RAM,
Video out
PCgo! 5/2002 TESTSIEGER
HERTA
www.orca.hu
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)
Tel./fax: 322-7846
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet)
Tel.: 238-7393
Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043

GERICOM
mobile world

- Intel 845 chipset
- ATI Radeon 7500 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows angol billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM

489.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2200MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM

539.900 Ft

MASTERPIECE Per4mance

MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook!
A gép teljesítménye maga mögé utasít minden konkurenciát. Kimagasló felbontású kijelző, az asztali gépeket is felülmúló teljesítményű legújabb generációs ATI 7500 Radeon grafikus kártya, CD-író és DVD meghajtó, 1GB-ig bővíthető memória. Ezzel a típussal egy minden létező extrával felszerelt Notebook-ot ajánlunk figyelmébe!

WEBGINE Per4mance

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- SiS650 chipset
- 1.44MB floppy meghajtó
- 8x CD író / 8x DVD Combo meghajtó
- SiS650 VGA max. 64MB shared memória
- TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB port
- Digitalis 3D hangkártya, SPDIF digitális hangkimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

- Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 128MB DDR RAM
- 15GB merevlemez

399.900 Ft

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez

449.900 Ft

X5

VILÁGÚJDONSÁG!
GERICOM X5 az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook! A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Mobil Pentium4 1600MHz
- 384MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- 8x CD író / 8x DVD Combo
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM
- TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya
- Sztereó hangszórók
- Touch Pad
- Windows billentyűzet
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm
- 2.2kg

489.900 Ft

Silver Seraph Per4mance

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!
A Silver Seraph a GERICOM felső kategóriás MOBIL processzoros notebookja. Ezzel a processzorral lényegesen nagyobb működési időt lehet elérni akkumulátoros használatkor. A gép GeForce4 grafikus kártya, a Combo meghajtó és DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel 845 chipset
- Intel Mobil Pentium4 1600MHz
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- 8x CD író / 8x DVD Combo
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM
- TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port
- 3 USB port
- AC'97 hangkártya
- Sztereó hangszórók
- Touch Pad
- Windows billentyűzet
- 2x PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS2, VGA
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm
- 3.2kg, metál színben

449.900 Ft

Gericom ingyenesen hívható megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel Notebookot annak díjtalan a házhoz szállítás!

WEBSHOX Per4mance

GERICOM WEBSHOX Per4mance a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin és a Computer Panoráma tesztelőitől. Az új WEBSHOX egy teljes kiépítésű Pentium4 "ALL-IN-ONE" modell, DDR memóriával, Floppy meghajtóval, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel.

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- SiS650 chipset
- SiS650 grafikus chip
- TV-OUT (SVideo)
- 8x DVD meghajtó
- 1.44MB floppy meghajtó
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya
- Sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal,
- Windows billentyűzet
- Mini PCI csatlakozó
- Párhuzamos, PS2, VGA,
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm
- 3kg, metál színben

- Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 128MB DDR RAM
- 15GB merevlemez

309.900 Ft

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM

349.900 Ft

MiNOTE 8170 NOTEBOOK

MiTAC 8170 a CHIP magazin 2002/06 tesztgyőztes!
Bevezető áron forgalmazzuk a világon legelsőként megjelent Pentium4 gépet! Nagy teljesítményű Pentium4 Notebook ATi Radeon grafikus kártyával CD-író vagy CD-író és DVD combo meghajtóval. A konfigurációkat egyéni igényeknek megfelelően módosíthatjuk!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel 845 chipset
- ATI Radeon Mobility 16MB
- TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya
- Sztereó hangszórók
- Touch Pad
- Windows billentyűzet
- Párhuzamos, VGA
- Mikrofon csatlakozó
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 313mm x 263mm x 36mm
- 2.95kg

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz / 128kB cache
- 4x CD író
- 128MB SDRAM

294.900 Ft

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez

369.900 Ft

MiNOTE 8175 NOTEBOOK

MiTAC 8175 szenzációs kijelzővel!
Bevezető áron forgalmazzuk a világon legelsőként megjelent Pentium4 gépet! 15.1" nagy felbontású kijelzővel, ATi Radeon grafikus kártyával, CD-író vagy CD-író és DVD combo meghajtóval a lehető legkedvezőbb áron! A konfigurációkat egyéni igényeknek megfelelően módosíthatjuk!

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel 845 chipset
- ATI Radeon Mobility 16MB
- TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya
- Sztereó hangszórók
- Touch Pad
- Windows billentyűzet
- Párhuzamos, VGA
- Mikrofon csatlakozó
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 313mm x 263mm x 36mm
- 2.95kg

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 4x CD író
- 256MB SDRAM

419.900 Ft

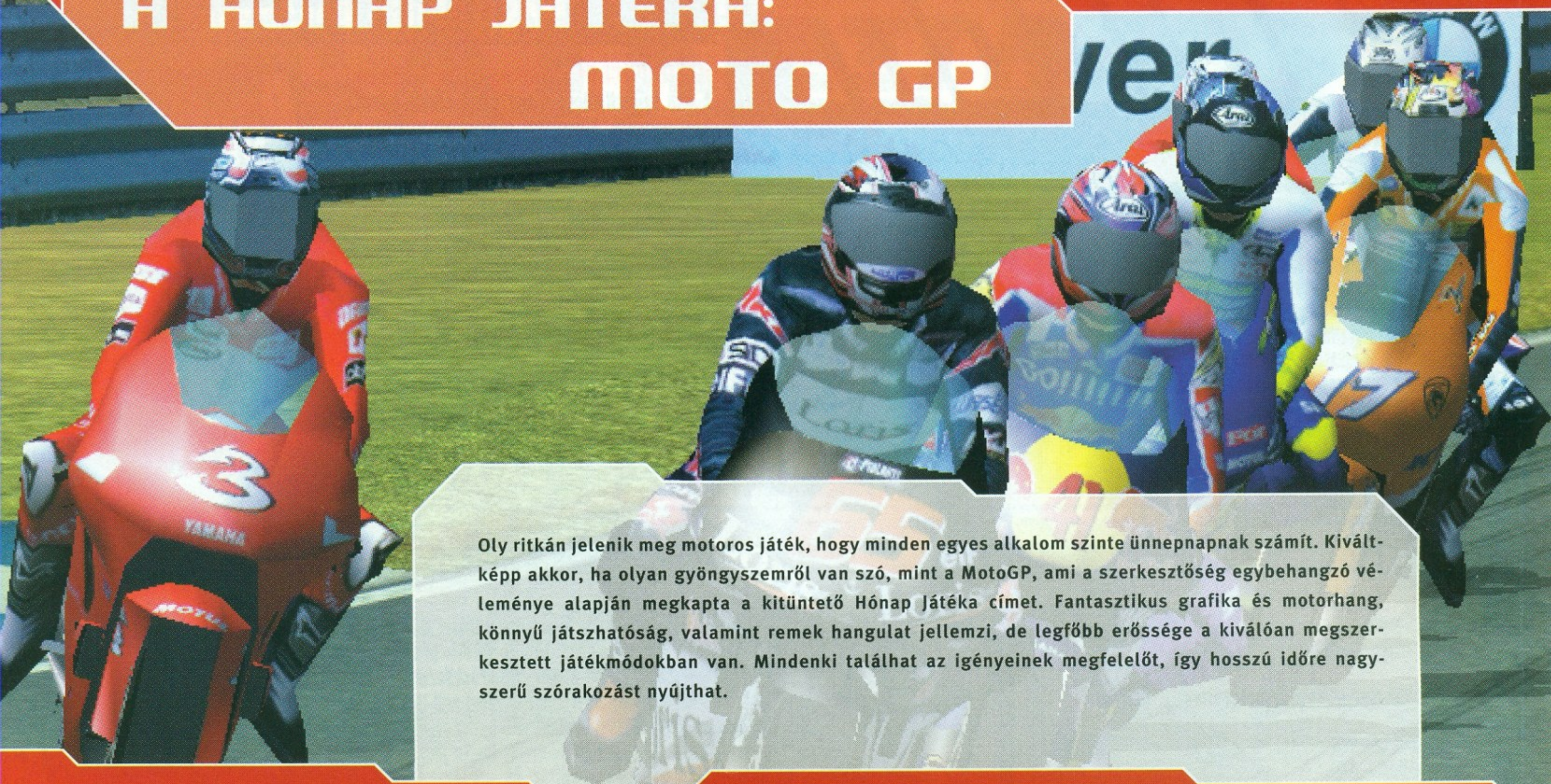
- Intel Pentium4 2200MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM

489.900 Ft

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net
GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu
CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu
B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu
ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu
ACOMP PÓLUS CENTER 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.comp.hu

A HÓNAP JÁTÉKA: MOTO GP



Oly ritkán jelenik meg motoros játék, hogy minden egyes alkalom szinte ünnepnapnak számít. Kiváltképp akkor, ha olyan gyöngyszemről van szó, mint a MotoGP, ami a szerkesztőség egybehangzó véleménye alapján megkapta a kitüntető Hónap Játéka címet. Fantasztikus grafika és motorhang, könnyű játszhatóság, valamint remek hangulat jellemzi, de legfőbb erőssége a kiválóan megszerkesztett játékmódokban van. Mindenki találhat az igényeinek megfelelőt, így hosszú időre nagyszerű szórakozást nyújthat.

A nyári uborkaszezon a játékpiacon július végén, augusztus elején ért el bennünket. Az előző hónap nagy neveivel ellentétben (Warcraft 3, Neverwinter Nights) most meg kellett elégednünk kevésbé ismert címekkel. A mezőnyből igazából két címet tudnék kiemelni. A THQ által kiadott Moto GP leginkább a grafikájával és a játszhatóságával hívta fel magára a figyelmet, bár egy erősebb mezőnyben esélye sem lett volna a hónap játéka cím elnyerésére. A kalandjátékok szerelmesei bizonyára nagy örömmel fogadják a Syberia tesztjét és a végigjátszást, a tesztelő szerint a játék majdnem olyan jó, mint a legendás Longest Journey. Jobb a helyzet hardver fronton, az utolsó utáni pillanatban beesett az Ati új videokártyája, a Radeon 9000-es. Az állítólagos „Geforce verőt" alapos tesztnek vetette alá a Team, az eredményt megtudhatjátok a hardver részből. Nem hagyhatom szó nélkül e havi teljes játékunkat sem. A Jagged Alliance 2-t régóta szerettem volna a teljes játékaink között látni, az ilyen nagy klasszikusok előbb utóbb a gyűjteményünkben végzik. Mivel ebben a hónapban a játék csak 1 CD-s, így Chris ismét 2 demó CD-t készített, tele jobbnál jobb anyagokkal (American's Army kiegészítő). Az uborkaszezon ellenére összességében mégis jó lett ez a PC Guru, reméljük elnyeri a tetszéseteket.

PC Guru Team

U.i: Ne feledjétek, hogy a következő Guruban a Conflict Freespace 2 lesz a teljes játék és 4 CD-vel fog megjelenni.

6 .... CD Tartalom
7 .... Jagged Alliance 2
8 .... Hírek

14 .... Midway - Naval battles
15 .... Haegemonia
16 .... EA sajtótájékoztató
118 .... Horizons: Empire of Istaria
20 .... Postal 2
22 .... Higland Warriors
24 .... The Gladiators: Galactic Circus Games
26 .... Racing Legends
27 .... Microsoft Combat Flight Simulator 3

28 .... Moto GP
32 .... King of the Road
33 .... Delta Force: Task Force Dagger
34 .... Industry Giant 2
37 .... NosztalGuru
38 .... Gore: Unlimite Soldier
40 .... Syberia
42 .... Világok kalandorai
43 .... Weblapát
44 .... Crazy Taxi
46 .... Op Flashpoint Resistance
48 .... Zanzarah
51 .... Csalások
52 .... Combat Mission: Beyond overlord
53 .... Combat Mission
56 .... 20 éves a LucasArts
58 .... A világ legbefolyásosabb emberei
61 .... Neverwinter Nights végigjátszás
72 .... Syberia végigjátszás
80 .... Gondolatébresztő
82 .... Xbox hírek
83 .... Xbox - Enclave
84 .... Mentőöv

86 .... Hardver Hírek
92 .... Nokia 7650
96 .... LOGITECH Pocket Digital & Presenter
97 .... Terratec DMX6fire&HomeArena 5.1
98 .... Homok a gépezetben
101 .... Ati Radeon 9000 Pro teszt
104 .... VIVOdások Nvidia módra II. rész
106 .... CPL 2002 summer
108 .... Helyi hálózatok - Lan party
111 .... Freecom FHD-1
112 .... 3D rovat
114 .... Hardver fórum
116 .... Grab rovat

118 .... Levelezés
122 .... Külvilág - PCG programajánló
123 .... Külvilág - Sziget fesztivál 2002
124 .... Külvilág - Mozi
125 .... Külvilág - DVD
126 .... Külvilág - Könyv rovat
127 .... Külvilág - Zene rovat

128 .... Következő szám tartalmából
130 .... Impresszum

20. oldal › POSTAL 2
Stressz, elidegenedés, kiüresedett emberi kapcsolatok, a fogyasztói társadalom és a média által agymosott tömegek, a szürke mindennapok taposómalma...

24. oldal › HIGHLAND WARRIORS
„Ave, Cézár! A halálba indulók köszöntenek téged!" – üdvözölték régen az ókori gladiátorok Róma éppen regnáló császárát...

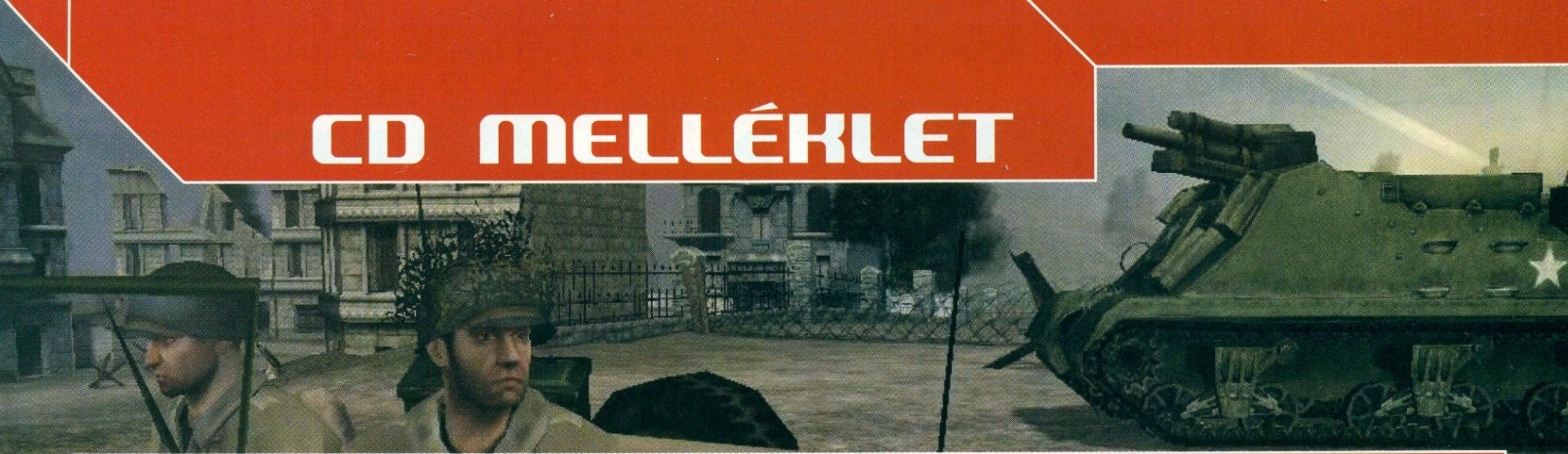
28. oldal › MOTO GP
Sasa azzal a felkiáltással nyújtotta át ezt a motoros játékot, hogy egyáltalán nem szimulátor, de neki nagyon tetszett, és 4 oldalt gondolt róla. Arcade játékról ilyen nagy terjedelemben írni?

52. oldal › COMBAT MISSION: BEYOND OVERLORD
Mint a mesében... Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy ember. A szakálla sem volt kender, és igazából nem is volt egyedül, mert ketten voltak...

100. oldal › HOMOK A GÉPEZETBEN
220 felett... Ugye mindenki ismeri a mostani intro címéül szolgáló dalt? Igen, ez az a klasszikus szerzemény, amely a rockdiszkóban való felcsendültekor a cikkíró barátait maradék emberi tulajdonságaikból való kivetkőzésre készteti...

108. oldal › HELYI HÁLÓZATOK – LAN PARTY
Új rovatunk az informatika legmélyebb rejtelmeibe avatja be az olvasókat. Minden hónapban elmerülünk egy-egy olyan technológia, termék vizsgálatában, melynek működése összefonódik mindennapjainkkal...

CD MELLÉKLET



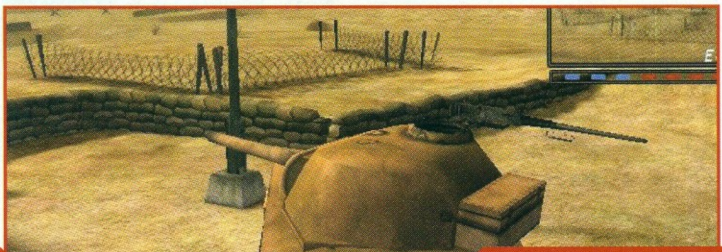
Sziasztok! Kellemes meglepetést szerzett nekünk e havi teljes játékunk, a Jagged Alliance 2, ugyanis a kiadónak sikerült újratömörítenie az eredeti két CD-t egyetlen darabra, ebből kifolyólag ismét kétkorongnyi hely jutott demókra, animációkra és egyéb csemegézni való fájlokra. Ezért aztán rögtön fel is töltöttük második lemezünket mindenféle jóval, rengeteg játékdemó – köztük a Haegemonia exkluzív, Gurus változata –, és jó néhány előzetes vár minden kedves olvasónkra mellékleteinken.

Emellett hagyományos lemezünk, a „rovatos" is tartalmaz pár száz megabájtnyi érdekességet, ahol többek közt felpuffasztottuk állandó rovataink és egyéb témáink tartalmát, tehát most mindenből kicsit többet találhattok ott. Biztosíthatunk mindenkit, hogy igyekeztünk jól kihasználni a felszabaduló helyet.

Mostani számunk mellékletéről kiemelnénk a Mocsy által útnak indított legújabb rovatunkat (Morrowind), a majdnem 100 megabájt javításkönyvtárunkat, a vadonatúj America's Army kiegészítést, a legfrissebb verziójú 3D Mark 2001-et és kivételesen jó minőségű shareware játékainkat. Mindezek a szokott helyen várnak titeket, remélhetőleg a Ti legnagyobb megelégedettségetekre. Jó böngészgetést kívánunk hozzájuk!

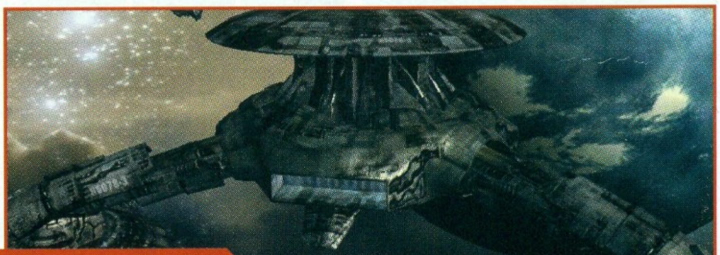
› BATTLEFIELD 1942

Eleinte kicsit tartottunk ettől a játéktól, hiszen az első képkockák nagyon semmitmondónak tűntek számunkra. Azután idővel megérkeztek az animációk is, most pedig a demóváltozat, amely végérvényesen várakozólistánk tetejére emelte ezt a nagyszerű akciójátékot. A Battlefield 1942 című programban második világháborús ütközetekben vehetünk majd részt; járműveket, harckocsikat, repülőgépeket vezethetünk, és megszámolhatatlan fajtájú fegyvert próbálhatunk ki. Igazi csemege a taktikai lövöldözős játékok kedvelőinek, de azoknak is ajánljuk, akiknek tetszett a Medal of Honor vagy a RtCW.



› HAEGEMONIA ROLLING DEMO – EXKLUZÍV VÁLTOZAT

Íme a Digital Reality csapata (tudjátok, Imperium Galactica 1 és 2) várva-várt játékának bemutató változata, a Haegemonia Rolling Demo, amelyre a Guru szerkesztősége kizárólagos exkluzivitást szerzett! A játék idén ősszel feltehetően már a boltokba kerül, de addig is élvezzétek ezt a látványos, hangulatos, de sajnos kipróbálhatatlan verzióját a programnak, mely bizonyosan üde színfolttal fogja gazdagítani az űrstratégiák kategóriáját.



ANIMÁCIÓK

Frontline Attack › Lock-On › Platoon › Steel of Haste › Mafia › Unreal Tournament 2003 › Soldiers of Anarchy › Sim City 4 › CS: Condition Zero › Colin McRae Rally 3 › No One Lives Forever 2

FRISSÍTETT PROGRAMOK A TURKÁLÓBAN

DivX v5.0.2 Pro Bundle › DVD Copy Plus 3.8 › Media Player 7.1 Magyar › QuickTime 6 › RadLight v3.03 Special Edition › RadTools v1.5j › F-Prot v3.12a › Norton Antivirus frissítés (2002/08/09) › CDRWin v3.9a › CloneCD v4.0.1.10 › FAR Manager v1.70b4 › Windows Commander v5.0 › FlashGet 1.3 › Getright v4.5d › ICQ 2002a build #3728 › Internet Download Manager 3.06 › mIRC 6.02 › Capture Express v1.1a › HyperSnap-DX v4.51.01 › SnagIt v6.1.1 › ACDSee v4.0.1 › IrfanView v3.75 › CDex v1.40 › Winamp3 Final! › MemTurbo 2.1 › RegCleaner 4.3 › WinAce v2.20 › WinRar v3.00 Magyar › Winzip v8.1 › Nvidia Detonator driver (30.82/2002-08-07) › DirectX 8.1b

CSALÁSOK AZ ALÁBBI JÁTÉKOKHOZ

Antz Racing › Crazy Taxi › Gore › Industry Giant 2 › Jagged Alliance 2 › MotoGP › Neverwinter Nights › Tsunami 2265 › Warcraft III

JAVÍTÁSOK

Black & White v1.20 › Delta Force: Task Force Dagger v1.00.07 › Disciples II v1.41 › Etherlords v1.07 › Freedom Force v1.1 › Industry Giant II v1.1 › Jedi Knight II: Jedi Outcast v1.4 › Mobile Forces v20000 › The Elder Scrolls III: Morrowind v1.2.0722 › Quake III Arena point release 1.31 › Warcraft III v1.01b › Warm Up! v1.1 › World War III: Black Gold v1.2

TOVÁBBI JÁTSZHATÓ DEMÓK MELLÉKLETÜNKÖN

Americans Conquest Rolling › Big Scale Racing › Farscape › Operation Flashpoint: Resistance › Stronghold Crusaders › Tsunami 2265

JAGGED ALLIANCE 2

Fejlesztő: Sir-Tech **Kiadó:** Infogrames **Web:** www.sir-tech.com

1999 nyarán jelent meg a Jagged Alliance sorozat második darabja, és villámgyorsan kultuszjáték lett belőle. Hihetetlen népszerűségét frenetikus játékélményének köszönhette, körökre osztott stratégia csak nagyon ritkán ér el hasonló sikereket (Civilization, Heroes, Pirates...). A sorozat első darabja még 1994-ben jelent meg Deadly Games alcímmel, és a szakma már akkor felfigyelt a játékra, sorra szerezte meg a szaksajtó díjait, de az igazi nagy áttörést a második rész hozta meg. Egy évvel ezelőtt jelent meg az Unfinished Business, a kiegészítő, mely újabb 30-50 órával hosszabbította meg a játékmenetet.

Grafikailag a Jagged Alliance 2 nem tartozik ugyan az élmezőnybe, de nem is ez az igazi erőssége a játéknak (gondoljunk csak bele, hogy a Civilization III-at sem a grafikájáért szeretjük). Az igazi hangsúly a játékmeneten van, ebben szinte verhetetlen. A játékban egy zsoldoscsapat vezetőjét alakítjuk, akit felbéreltek arra, hogy döntse meg egy kis dél-amerikai ország diktátorának hatalmát. A megbízó bizonyos szintig állja a költségeket, de a csapatösszeállítást és az utánpótlást nekünk kell menedzselni. A kommandós csapatunkat az internetről válogathatjuk össze különböző paraméterek alapján. A taktikai-stratégiai rész mellett itt jön a képbe a szerepjátszás, hiszen a zsoldosaink harc közben tapasztalati pontokat szerezhetnek Szintlépéskor a képességeik fejlődnek, de egyben több pénzt is kérnek a munkájukért. Ne legyünk kicsinyesek, egy kisebb csapat, de jól képzett osztag sokkal hatékonyabban képes elvégezni az adott feladatot, mint egy hadsereg zöldfülű.

Nem mindegy az sem, hogy miként válogatjuk össze az embereinket. Adott küldetés sikeres elvégzéséhez olyan csapatot kell összeállítanunk, mely minden helyzetben képes feltalálni magát. Nem hiányozhatnak a mesterlövészek, akik pontos lövéseikkel már a csata elején eldöntik a harcot. Szükség lesz olyan zsoldosokra is, akik értenek a sebkötözéshez, a sebesült katonák hatékonysága jelentősen lecsökken, s ha nem jutnak idejében orvosi ellátáshoz, akkor bizony elvéreznek. Nem hiányozhatnak a csapatból a robbantási szakemberek sem, nélkülük bizony öngyilkosság a bombák hatástalanítása.

A harc mellett fontos szerepet kapott az osztag anyagi helyzetének biztosítása. Az önkéntesek kivételével mindenkinek zsoldot kell fizetnünk, s ha a bankszámlánk lemerül, akkor bizony az embereink dezertálnak. Pénzt a küldetések teljesítéséért, illetve a bányák elfoglalásáért kapunk. A bányák a fő bevételi forrásunk, ezért tartsuk őket szemmel. Az ellenség mindent megtesz annak érdekében, hogy visszafoglalja ezeket az értékes nyersanyaglelőhelyeket.

A mozgás csata előtt valós időben folyik, de amint az egyik emberünk meglát egy ellenséget, automatikusan átvált körökre osztott harcrendszerre. Minden emberünk bizonyos számú akcióponttal rendelkezik, ebből fedezhetjük a mozgást, a lövést és a különböző cselekedeteket. A harcosaink letérdelhetnek (ilyenkor kisebb testfelületet mutatnak az ellenfélnek), vagy akár le is hasalhatnak (ilyenkor azonban sokkal hamarabb kifulladnak). Harc közben meghatározhatjuk, hogy az ellenfél mely testrészét kívánjuk célba venni. Sikeres fejlövés esetén az ellenfél hamar kifekszik, a testlövéseket azonban az esetleges golyóálló mellények felfoghatják.

Amint látjuk, a Jagged Alliance 2 rengeteg lehetőséget rejt magában, s ezek nagy részét csak akkor fedezhetjük fel, ha többször végigjátsszuk. Figyelmeztetek azonban mindenkit, hogy a játék nagyon nehéz, normál fokozaton a gép igazi kihívást jelent. Nagyon jó az ellenfelek mesterséges intelligenciája, a királynő katonái tűzharcban bizony fedezékbe futnak, nem ácsorognak bambán a tűzvonalban.

Érdekességként említem meg, hogy az 1999-ben kiadott Jagged Alliance 2 két CD-s volt. Egy újabb tömörítési eljárásnak köszönhetően azonban a 2CD-t sikerült leredukálni egyre, így most ez a verzió került fel a PC Guru mellé. Ez már a patch-elt változat, így nem szükséges külön javítást feltenni hozzá.

A PC Guru játékgyűjteménye ismét klasszikus darabbal gyarapodott, csak ajánlani tudom mindenkinek (nem véletlenül kapott három éve 99%-os értékelést nálunk). A pletykák szerint a Sir-Tech gőzerővel dolgozik a folytatáson, melyet a Strategy First fog kiadni.

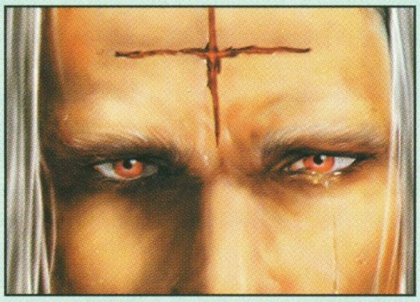
Mocsy
mocsy@ipma.hu

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

PRIEST

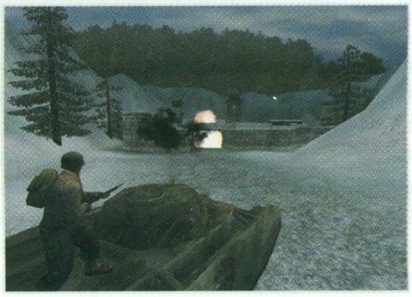
Fejlesztő: JC Entertainment
Megjelenés: 2003. első negyedév
Honlap: www.gamepriest.com

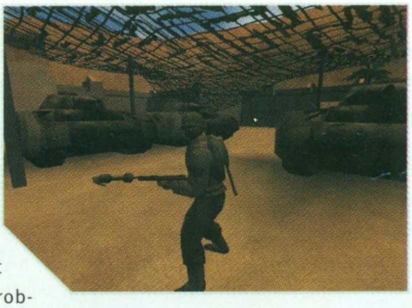
Vége-hossza nincs a készülő online szerepjátékok listájának. Minden versenyző elkeseredetten igyekszik játékostábort toborozni. Van, aki a már kész játékok hibájából okulva, s azokat kiküszöbölve a „tökéletes világ" megteremtésére törekszik, mások egyedi környezetbe helyezik a történetet, mely újszerűségével ideális terepet nyújt a felfedezésre. A Priest inkább az utóbbi utat látszik követni, hisz a hangulat megteremtéséhez Min-Woo Hyung koreai képregény-rajzoló műveit használták fel, kinek sorozata leginkább a „vadnyugati pisztolyhős" és „vértől csöpögő horror" kifejezésekkel jellemezhető. Itt bizony nem a kellemes, délutáni andalgásé a főszerep, hanem a kőkemény akcióé. Épp ezért a kezelés is eltér némileg a szokásostól, a „jelöld ki az ellenfelet, és kattints a támadásra" mód helyett az első- és harmadikszemélyű lövöldözős játékok keverékéhez hasonló irányítást alkalmaznak. Azt még nem tudni, milyen is lesz a végeredmény, de az biztos, hogy ez az ötlet igényes megvalósítással párosítva jóval az átlag fölé emelheti.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORIES

Kiadó: Activision
Megjelenés: ?





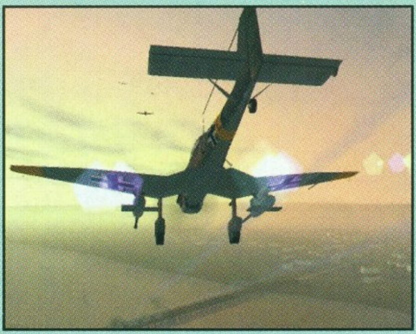
Jó ütemben halad az első Wolfenstein kiegészítő készítése. Bár az elkészítendő újítások listája lassan a Révai lexikon vastagságával vetekszik, a fejlesztők nem ijedtek meg a kihívástól: úgy döntöttek, minőségi programot készítenek, ha beleszakadnak is.
Egyik legjobban hangzó ötletük a csapatjáték bevezetése lesz egyjátékos módban, melyben ezúttal titkos ügynökök és amerikai katonák is segítik BJ Blazkowicz náci uralom visszaszorítására irányuló tevékenységét. Némelyiküknek különleges szerep jut, lövöldözés helyett medikusi, vagy műszerészi feladatot is elláthat – már ha életben tudod tartani őket. Ez már halványan emlékeztet a hálózati játékra, melyben szintén megvoltak ezek a lehetőségek, csak eddig más játékosok ügyességében kellett bíznod, mikor utasításaidat osztogattad.
A többjátékos mód egyes osztályainál új képességek is megjelennek, így például a műszerész ágyúállásokat telepíthet, vagy tetszés szerinti helyre építheti az újraéledési pontot, ahol az elesettek haláluk után megjelennek. Az eleddig ismeretlen kémek pedig ellophatják az ellenség uniformisát, így közéjük tartozóként deríthetik fel gyengéiket.
Ez a szerep rendkívül hasznos lehet, különösen, mert immár nem csak a karakter látókörén belüli emberek pozícióját ismerhetjük, hanem a stratégiai térképet előhívva az összes csapattárs és a kémek által megpillantott ellenség is látható, ezáltal nem kell kizárólag chatre hagyatkozni az információk továbbításakor.
Stratégiai szerep jut az irányítható járműveknek is, melyekbe a játékos immár kedve szerint beszállhat, hogy abból szórja az áldást ellenfeleire.
Természetesen bőven akadnak új fegyverek is – főként nehézgéppuskák, de akad pár könnyebb kézifegyver is. Érdekesen hangzik a taposóakna ötlete, melyeket a műszerészek rejthetnek el a föld alá, kizárólag saját csapattársai, és a felderítésre kiküldött ellenséges kémek által láthatóan. Mivel csak akkor robbannak, ha az óvatlanul közlekedő katona rálép, majd leemeli róla lábát, az árulkodó kattanást hallva még nem feltétlen kell végignéznie élete lepergő filmkockáit, valamelyik közelben tartózkodó műszerész megmentheti az életét deaktiválva a gyújtószerkezetet.

Bár ez csak töredéke a sok érdekességnek, mely ránk vár, már ez is elég lenne, hogy megtöltsenek vele egy vadonatúj játékot. Talán ezért határozott úgy a vezetőség, hogy önálló küldetéslemezként adják ki a programot, nem szükséges hozzá feltelepíteni az előző epizódot.

IL-2 STURMOVIK - THE FORGOTTEN BATTLES

Fejlesztő: 1C Maddox Games
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2002. ősz
Web: www.il2sturmovik.com

Hamarosan új kiegészítőt kap a Második Világháborús repülőgép-szimulátorok jelenlegi királya, az Il-2 Sturmovik, Elfeledett Csaták néven. Az ősszel megjelenő kiegészítőben helyet kap több új géptípus (csak néhány, ízelítőnek: Il-4, Fiat G50, Bf-110, Me-210, Ju-87, La-7, Hurricane), rengeteg új egy-



és többjátékos küldetés, valamint két új hadjárat: az egyik a fagyos Finnország fölött, ahol a háború elején lezajlott orosz támadást játszhatjuk végig északi rokonaink ellen (természetesen mindkét oldalról), a másik pedig, és itt jön a lényeg, a háború befejező szakaszában Zsukov marsall Magyarországon lezajlott orosz előrenyomulását eleveníthetjük fel a Balaton-környéki területeken! Repülhetünk majd az orosz és a német légierő kötelékében is, sőt talán lehetőségünk lesz beülni a magyar Pumák egyik Bf-109-es típusú vadászába is!

IRON STORM

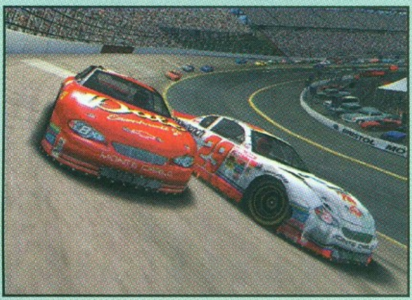
Fejlesztő: 4X Studio
Kiadó: Wanadoo Edition
Tervezett megjelenés: 2002. október 21.

Az Iron Storm egy párhuzamos univerzumba kalauzolja el a játékost, ahol 1964-ben az első világháború még mindig javában tart. Ennek eredményeképpen Európa jelentős része romokban hever, és nincs remény arra, hogy az öldöklés a közeljövőben véget érjen. A játékban a Wizel nevű tiszt szerepébe bújhatunk, akit a készítők nem titkolt módon Sam Peckinpah kultikus, 1977-ben készült háborús mozijának (Vaskereszt) egyik főhőséről mintáztak. A 4X Studio programjában lehetőségünk lesz választani, hogy FPS módban játszunk, vagy inkább harmadik személy szemszögéből követjük hősünket. Wizellel bejárhatjuk Kelet-Németország legfontosabb helyszíneit, melyek nagyon keményen megsínylették az évtizedek óta tartó háborúskodást. Feladatunkat nehezíti, hogy az ellenfelek nem csupán Quake módjára fognak özönleni, hanem gyakran előfordulnak bombázások és gáztámadások is.
Az október végére datálható megjelenést az akciójátékok szerelmesei bizonyára már nagyon várják - s amennyiben az Iron Storm beváltja a hozzá fűzött reményeket, elképzelhető, hogy a jelentősebb konzolokra is napvilágot lát a későbbiek folyamán.

NASCAR THUNDER 2003

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2002. ősz

Az előző változatok mérsékelt sikere ellenére az EA Sports megint megpróbálkozik a NASCAR témakörrel. Mondjuk, már az nem világos, hogy egy ősszel megjelenő játék honnan meríti az információit a 2003-as szezonról, de ne akadjunk fel minden apróságon... 60 versenyző jelenti majd a mezőnyt, akik az életben a Winston Cupban és a Busch szériában űzik az ipart, de a listába bele kell érteni 10 legendás pilótát is (pl. Richard Petty, Cale Yarborough, Alan Kulwicki és Bobby Allison – a 70-es, 80-as évek ászai). A 23 versenypálya is hiánytalanul meglesz, sőt bónuszként megkapjuk az 50-es évekbeli Daytona Beach-et is! A NASCAR 2000 mesterséges intelligencia-hibái ebbe a változatba már nem kerülnek bele, mert teljesen új rendszert dolgoztak ki. Alapvetően más lesz továbbá a grafikai engine és a fizika is. Ha már a fizikánál tartunk, meg kell említeni, hogy a számtalan platformra megjelenő változatokhoz képest a PC-s verzió „hardcore" szimulátor kíván lenni. Dinamikusan változó gumikopás, ezáltal eltérő irányítás és felfüggesztési tulajdonságok jellemzik.
A beállítási lehetőségek is jelentős újítást mutatnak: hátsó szárny dőlésszöge, guminyomás, váltóáttétel, hűtőmaszk alkalmazása, felfüggesztés stb. Mindez jól hangzik, de a NASCAR Racing 2002-t (Papyrus) igen nehéz lesz lelökni a trónjáról...



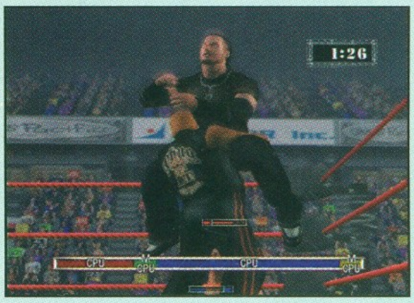
NAPOLEON

Fejlesztő: GMX Media
Megjelenés: 2002. október
Honlap: www.gmxmedia.net/napoleon

Talán nem nehéz kitalálni, ki kerül főszerepbe a GMX Media játékában, mint ahogy annak stílusát sem. Bizony, újabb, a XIX. század elejét feldolgozó stratégiai játék készül. A csinos, háromdimenziós környezet ma már nem számít újdonságnak, ezért a készítők igyekeztek minél több aprósággal egyedivé tenni játékukat. Ezek közül a fizikájukra a legbüszkébbek, melyben állítólag még a szélviszonyok is hatással lesznek a lövedékek röppályájára.

WWE RAW

Kiadó: THQ
Megjelenés: 2002. ősz
Honlap: www.thq.com/wwf_raw



PC-n ritkán jelenik meg valódi bunyós játék, még ritkábban pankráció. Mondjuk, a hazai közönség talán nem is érdeklődik annyira ez iránt a kissé komikus gladiátorviadal iránt, de azért biztos akadnak jó páran, akik szívesen kipróbálnák, milyen érzés lehet, mikor a Skorpió király sztárja, Rock szembeszáll az Undertakerrel. Nos, erre hamarosan módunk nyílik, hisz alig pár hónap múlva elkészül az Xboxon már kapható játék átirata, melyben a fent említett személyeken kívül sok egyéb ismerős arc is feltűnik, köztük páran a „gyengébbik" nem képviselői közül.

XENUS

Fejlesztő: Deep Shadows
Kiadó: ?
Ajánlott honlap: www.deep-shadows.com

Kevin Myers telefonhívást kap húga munkahelyéről: a szerkesztőségben tíz napja nem hallottak felőle, és félő, hogy a Columbiában végzett kutatómunkája alatt történt vele valami. Kevinnek több se kell ennél, azon nyomban testvére megmentésére siet...

A Xenusban természetesen Kevint irányítjuk, s feladatunk a húgunk megtalálása mellett, hogy életben is tartsuk őt. Nincsenek különálló pályák, korlátlanul mozoghatunk egyetlen óriási, 25x25 km-es területen. Itt számtalan járművet is használatba vehetünk, legyen szó közönséges autóról, helikopterről, vagy akár tankról.

Az öldöklés azonban nem elég az üdvösséghez: az akció mellett az RPG-elemek is rendkívül fontos szerephez jutnak, így gyakran a puskaropogtatás helyett egy beszélgetés segíthet minket a továbbjutásban. A velünk szembe kerülő emberekről pedig nem tudjuk azonnal megmondani, hogy a segítségünkre lesznek-e, vagy a vesztünket akarják. Ráadásul összesen hatféle, egymással szembenálló oldallal lépünk kapcsolatba, akik nem nézik különösen jó szemmel, ha az ellenfelükkel is beszédbe elegyedünk.

Összesen húszféle fegyver áll majd rendelkezésünkre, melyeknek az előnyeik mellett lesznek gyenge pontjaik is. Mint minden más, ezek is komoly pénzbe kerülnek, amit valamilyen módon elő is kell teremtenünk.

Az pedig, hogy az ellenfelet pontosan hol találjuk el egy esetleges tűzharc közben, szintén nem mindegy: a láblövés ugyanis legfeljebb sántításra elég, attól az ellenfél még éppúgy harcképes lesz - arról nem is beszélve, hogy azon nyomban hívhat erősítést.

AGAINST ROME

Fejlesztő: Independent Arts
Kiadó: JoWooD Productions
Megjelenés: ?

A JoWood Productions nemrég bejelentett programja Európa legsötétebb részeibe kalauzolja majd a játékost, mégpedig a népvándorlások éveibe. A kontinens e része – amely ebben az időben nem állt a Római Birodalom felügyelete alatt – számtalan civilizálatlan embercsoport tartózkodási helye volt, melyet a rómaiak „Barbaricum”-ként emlegettek. A játékosok ezeket a törzseket vezethetik majd, amelyeket a kultúra hiánya és a harcra való vágy jellemez. A barbárok más törzsek elleni háborúit fosztogató rajtaütések, zsákmányoló hadjáratok és rombolás jellemezte, ami az Against Rome jellegét is meghatározza. A kiindulási pontként használt kis faluból a játékosok átkelnek majd az ősi germán erdőkön, hogy barbár hordáikkal megtámadjanak más településeket minduntalan élelem, fegyver és arany után kutatva. Ezek a „nyersanyagforrások” a települések terjeszkedését, és természetesen a hírnév „öregbítését” szolgálják, mivel a fő cél a legyőzhetetlennek hitt római hadsereg megtámadása lesz.

CLERIC

Fejlesztő: Plutonium Games
Honlap: www.plutoniumgames.com

Valószínűleg nagy hatással lehetett Clive Barker Undying című játéka az újonc texasi Plutonium Games fejlesztőcsapatra, mert most saját horror-akciójátékukon dolgoznak.

A Clericben XVI. századi orosz pap szerepébe élhetjük bele magunkat, aki eldugott hegyi faluba zarándokol, hogy visszaszerezze istenbe vetett hitét. Jobban nem is választhatott volna, mivel a faluban újabban különös események történnek: rég elhunyt emberek bukkannak fel éjszaka az utcákon, ifjú lányok tűnnek el nyomtalanul, férfiak megcsonkított testei hevernek az erdőben.

Az ő feladata lesz, hogy megtisztítsa a környéket az ébredező gonosztól, és megmentse az áldozatok lelkét. Ebben szent szimbólumai lesznek segítségére, melyekkel megidézheti az istenek erejét rövid ideig varázshatalomra téve szert. Ezek közé tartozik a repülés, a vészérzékelés, az életerő-elszívás, a halottidézés, a köddé válás, a gyógyítás és a démonidézés.

Természetesen hagyományos fegyvereket is bevethet ellenfelei ellen, mint például kardot, buzogányt, sőt, amolyan primitív pisztolyféleséget is.

Ebben az első személyű megjelenítést alkalmazó akciójátékban egyaránt szükség lesz gyors reflexekre és feladatmegoldó képességre is.

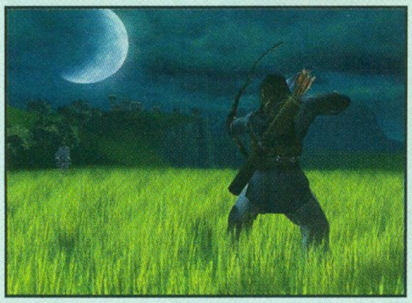
SAVAGE

Fejlesztő: S2 Games
Kiadó: ?
Várható megjelenés: 2003. március
honlap: www.s2games.com/home.html

A Savage az emberek és az állatok harcának történetét meséli el: valamikor réges-régen (de nem egy messzi-messzi galaxisban...) Jaraziah Grimm volt az emberek vezére. Az általa irányított légió olyan elfeledett tudományokat újrahasznosítva, mint a fizika vagy a kémia, jelentős technikai fejlődésen ment keresztül. Ezeket harcászati célokra felhasználva mindenük adott volt, hogy leigázzák az egyéb élőlényeket, ám a vezér húga, Ophelia egészen másképp gondolkodott: az állatsereg élére kelve ellenszegült bátyja akaratának, és kiképezte őket a háborúhoz.

Az S2 Games leginkább multiplayerre kihegyezett játékában kedvünkre kapcsolgathatunk RTS és FPS mód között: előbbiben felülnézetből láthatjuk a pályát, ahol a megszokott módon irányíthatjuk embereinket, míg FPS-ben, ha lehet, még inkább az akcióelemek lesznek hangsúlyozva. A két stílus tökéletes ötvözetével már korábban is többen megpróbálkoztak, ám egyöntetű sikerről eddig nem beszélhettünk – még az annak idején rendkívül népszerűnek számító BattleZone sem volt teljesen hibáktól mentes.

Ha hihetünk az előzetes híreszteléseknek és rendkívül pozitív jóslatoknak, a Savage stílusteremtővé válhat. A nyilvánosságra hozott fényképek mindenesetre lenyűgöző grafikai megvalósítást sejtetnek, így ha ez hasonlóan színvonalas játékmenettel párosul, az elkövetkező év egyik legjobbjával állunk szemben.



NEXAGON: THE PIT

Fejlesztő: Strategy First
Kiadó: Strategy First
Ajánlott honlap: www.strategyfirst.com/nexagon/

„A történelem ismétli önmagát“ - tartja a mondás, melyet a Strategy First legújabb taktikai akciójátéka is alátámaszt: a kerettörténet szerint a negyedik millennium hajnalán ismét divatba jönnek a különféle gladiátorjátékok. A bebörtönzött rabok számára az egyedüli szabadulási lehetőség, ha megmérkőznek egymással és galaxis egyéb zugaiból összehordott söpredékkel a kifejezetten erre a célra kialakított arénákban.
A játékot a montreali illetőségű fejlesztők nagyon korai stádiumában már bemutatták az idei E3-on, ahol igyekeztek hangsúlyozni, hogy a Nexagon: The Pit nem kizárólag az akcióra koncentrál, hanem jó adag stratégiai elemmel fejeli meg azt. A kezdetek kezdetén ki kell választanunk, hogy a négy különböző adottságokkal rendelkező, jobbára rosszarcú idegenekből és robotokból álló csapat közül melyiket szeretnénk majd irányítani a későbbiek folyamán. Ezt követően az ún. Sanctum felépítése lesz a feladatunk, mely az általunk irányított területet jelenti. Ide fogunk majd különféle objektumokat elhelyezni, míg végül az egységeinket pozícionáljuk. Ha mindez megvan, kezdetét veheti a küzdelem - ám arra számítanunk kell rá, hogy az ellenfél sem ész nélkül rohan le majd minket, hanem különféle stratégiai cselekhez is folyamodik leigázásunk érdekében. A Strategy First saját engine-t fejlesztett ki a programhoz, mely a képeket elnézve varázslatos 3D világot tár elénk. Játszhatóság szempontjából pedig az sem utolsó szempont, hogy minden fellelhető objektum elpusztítható lesz, így ne csodálkozzunk, ha a biztos búvóhelyeknek tűnő falak egy idő után megadják magukat a rohamnak. A Nexagonban a pénz is fontos szerepet kap majd: sikerünktől függ, hogy mennyit vághatunk majd zsebre egy-egy csata után, melyet természetesen a Sanctumunk és egységeink fejlesztésére vagy kibővítésére fordíthatunk.

STARSHIFT: THE ZARAN LEGACY

Fejlesztő: CODECO
Kiadó: ?
Honlap: www.starshift.com

A kanadai illetőségű CODECO ebben a hónapban bejelenttette készülő körökre osztott online stratégiáját, a StarShift: The Zaran Legacyt. A CODECO alapítója és a játék projectvezetője, Stéphane Vaillancourt nagy reményeket fűz a PC-s piacon való szereplésükhöz (a cég még új ezen a téren): állítása szerint eddigi legérdekesebb munkájukon dolgoznak, amelynek különleges hangulata, eredetisége és könnyű kezelhetősége teljesen el fogja bűvölni a stratégiát kedvelőket (nehéz dolga lesz a Warcraft 3-mal szemben, ugyanis az mindezt sikeresen megvalósította, bár más környezetben). A StarShiftben egy intergalaktikus háború közepébe csöppenünk, amely 9 faj között robbant ki sok-sok békés év után. A 9 fajon mindeddig uralkodó Zaranok elhagyták a galaxist, mivel nem láttak megoldást a fajok közti ellentétekre. A játékosoknak a 9 faj egyikének oldalán kell helytállniuk, felküzdeniük magukat a ranglista tetejére, és minél nagyobb területet meghódítaniuk a galaxisból, melyben a technológia, a diplomácia és a kereskedelem eszközei segítik majd őket. A StarShfit angol és francia nyelven fog megjelenni valamikor 2003 első negyedévében.

TOPLISTÁK

USA ELADÁSI TOP LISTA

1. Warcraft III: Reign of Chaos
2. The Sims
3. The Sims: Vacation
4. Neverwinter Nights
5. Backyard Baseball 2003
6. Medal of Honor: Allied Assault
7. The Sims: Livin' Large
8. Grand Theft Auto III
9. Zoo Tycoon
10. The Sims: Hot Date

ANGOL ELADÁSI TOP LISTA

1. Warcraft III: Reign of Chaos
2. The Sims: Vacation
3. Grand Theft Auto III
4. Neverwinter Nights
5. The Sims
6. The Sims: Hot Date
7. Medal of Honor: Allied Assault
8. Delta Force: Taskforce Dagger
9. Soldier of Fortune II: Double Helix
10. Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

FRANCIA ELADÁSI TOP LISTA

1. Warcraft III: Reign of Chaos
2. The Sims: Vacation
3. Grand Theft Auto III
4. Cycling Manager 2
5. The Sims: Hot Date
6. Syberia
7. Medal of Honor: Allied Assault
8. Civilization 3
9. Sudden Strike 2
10. Dark Age of Camelot

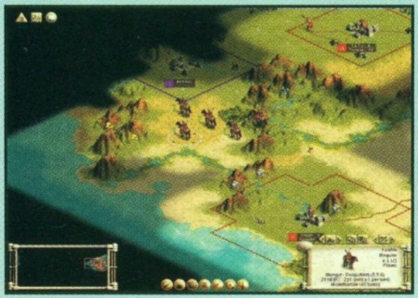
ELŐRENDELÉSI TOPLISTA
az Amazon.com statisztikái alapján

1. Age of Mythology
2. The Sims Unleashed
3. Madden NFL 2003
4. Star Wars Galaxies
5. Doom 3
6. Unreal Tournament 2003
7. Master of Orion 3
8. Medieval: Total War
9. The Sims Online
10. Rollercoaster Tycoon 2

CIV III: PLAY THE WORLD

Fejlesztő: Firaxis
Kiadó: Infogrames

Úgy látszik, az ősz a kiegészítők időszaka lesz, készül a Civilization III expansion is, melynek a legfontosabb újítása az online mód lesz, amelyben a népek vezetői nem körökre osztva játszhatnak majd egymás ellen. Az alkotókedvűek várhatóan örömmel fogadják majd a küldetésszerkesztőt is. A küldetéseket ezúttal már világhálószerte is lehet majd csereberélni.



PANZERS

Fejlesztő: Stormregion

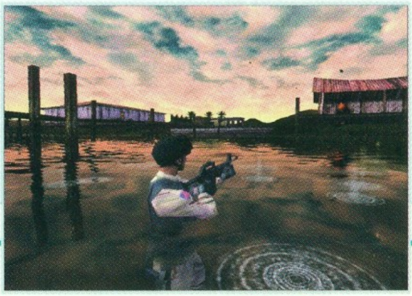
Második világháborús RTS fejlesztésébe kezdtek a Swine készítői. Az egyelőre még Panzers munkanéven futó project. A játékból egyelőre még csak a Matrox oldalára kerültek fel képek, ahol a 3 monitor kimenettel is rendelkező Parhelia kártya lehetőségeit kipróbáló, még nagyon korai verziót láthattuk. A játék természetesen 3D-s lesz, és a többi részletet remélhetőleg elmesélik nekünk a fejlesztők...

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Fejlesztő: NovaLogic
Kiadó: Electronic Arts
Várható megjelenés: 2002. október 31.
Ajánlott honlap: www.novalogic.com

A júliusi E3 összeállításban már futólag esett szó az októberben PC-re, PS2-re és Xboxra egyaránt megjelenő Delta Force: Black Hawk Downról, de időközben néhány újabb info látott napvilágot a programról. Azok, akik látták Ridley Scott Amerikában nagy sikert aratott, de a hazai bevételi listákról villámgyorsan kámforrá váló háborús moziját, bizonyára tudják, mire számíthatnak: a filmben két és fél órán keresztül kizárólag az akcióé a főszerep, és a '90-es évek elején szimulátoraival hírnevet szerző NovaLogic játékában sem lesz ez másképp.
A Black Hawk Down a Delta Force sorozathoz híven a Comanche 4, a mai követelményeknek megfelelően kellőképp felturbózott engine-jét használja. Wes Eckhart, a játék producerének elmondása szerint a fejlesztők a realitáshoz oly mértékben ragaszkodtak, hogy rengeteg kutatómunkát végeztek, és több Delta Force-os véleményét is kikérték.

Összesen 20 küldetésben vehetjük majd fel a harcot az aránytalanul magas számú ellenféllel, amiben nagyjából 15 féle fegyver lesz segítségünkre. Eckhart a fentiekhez hozzátette, hogy minden egyes pályát szeretnének olyan stílusban felépíteni, mint a Medal of Honor mára legendássá vált partraszállása Omaha Beach-en.

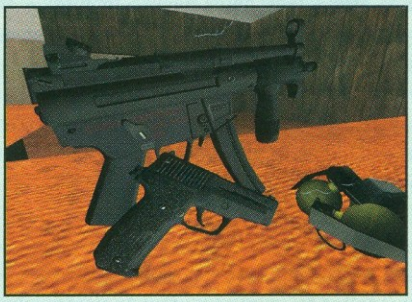


Shadow

Fejlesztő: Vae Victis

Egyelőre még nincs eldöntve, mi lesz az újonc fejlesztő csapat, a Vae Victis új taktikai akciójátékának végleges címe, mint ahogy kiadót sem találtak hozzá, de ennek ellenére projektjük ígéretesnek tűnik.

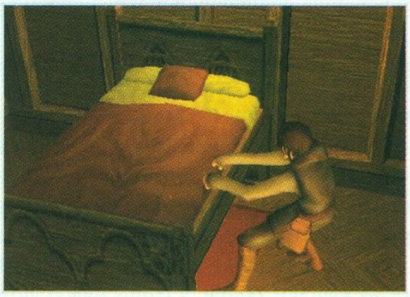
A Sierra cég által fejlesztett Tribes 2 Torque motorra épülő programban kipróbálhatjuk, hogy tíz állam kommandósai közül melyikként állnánk meg leginkább a helyünket. A listában szerepel természetesen az amerikai tengerészgyalogság, a brit SAS és az orosz Spetsnaz is. A motor tulajdonságainak köszönhetően mind beltéri, mind kültéri küldetésekben részt vehetünk, melyekben egészen eltérő stratégiák vezethetnek sikerre. Épületekben például nem érdemes aknavetővel lövöldözni, míg a szabadban a sörétes puska kevésbé hatékony darab. Éppen ezért meglehetősen nagy, mintegy ötven fegyvert számláló fegyverarzenál áll a rendelkezésünkre. Ám nem csak a pusztító erőre lesz szükségünk, hanem trükközésre is, így például a sötét alagutak világításának kiiktatása után nagy segítségünkre lehet az éjszakai szemüveg, vagy épp a vakító gránát. Időnként beszállhatunk járművekbe is, bár akkora szabadságban azért nem lesz részünk e téren, mint az Operation Flashpointben. A képek még kicsit ijesztők, de mit várhatnánk egy pre-alpha verziótól.



Inquisition

Fejlesztő: Wanadoo Edition
Kiadó: Wanadoo Edition
megjelenés: 2002. november 29.

A kosztümös akció- és kalandjátékok szerelmeseit a Wanadoo Edition fejlesztőgárdája nem hagyja cserben: vadiúj, Inquisiton című programjukban a 650 évvel ezelőtti Franciaországban találjuk magunkat a rettegett inkvizítorok aranykorának kellős közepén. Egy fiatal tolvaj, Matthew bőrébe bújhatunk, aki miután a szakmában szép kis karriert fut be, a mindig éber hatóságoknak hála hamarosan börtönben találja magát.



A történet innentől Dumas klasszikusával, a Monte Cristo grófjával mutat némi hasonlóságot: hősünk megismerkedik egy lovaggal, aki hamarosan kileheli a lelkét, így Matthew-ra vár a feladat, hogy az öreg kincsével gazdálkodjon. A cellából történő bravúros szökés azonban kevés az üdvösséghez: meg kell találnunk, pontosan hol van elrejtve a templomos lovagok vagyona, miközben többen is megpróbálnak az életünkre törni – nem mintha az életben maradás egyébként is pofonegyszerű lenne a XIV. században.

A program a manapság divatos egyvelegek stílusát követi, így az alkotók a hagyományos point-and-click kalandjáték helyett a teljes egészében háromdimenziós,

Tomb Raider-szerű grafikai megvalósítást választották, míg játékmenet tekintetében a kalandelemeket megfelelő számú akcióval ötvözik. Lehetőségünk lesz osonni, kúszni, zárakat feltörni és minden egyéb, „munkánk” elvégzéséhez szükséges klasszikus rablási stílust elsajátítani. Szükségünk is lesz minderre, hiszen ez az egyetlen módja annak, hogy egyre több információt tudjunk meg az elrejtett kincsről.

A rendkívül ígéretesnek tűnő Inquisition várhatóan november végén kerül az európai boltok polcaira a kiadást is magára vállaló Wanadoo jóvoltából PC-re és PS2-re egyaránt, míg az amerikai terjesztésről a Strategy First gondoskodik.

Zoo Tycoon: Marine Mania

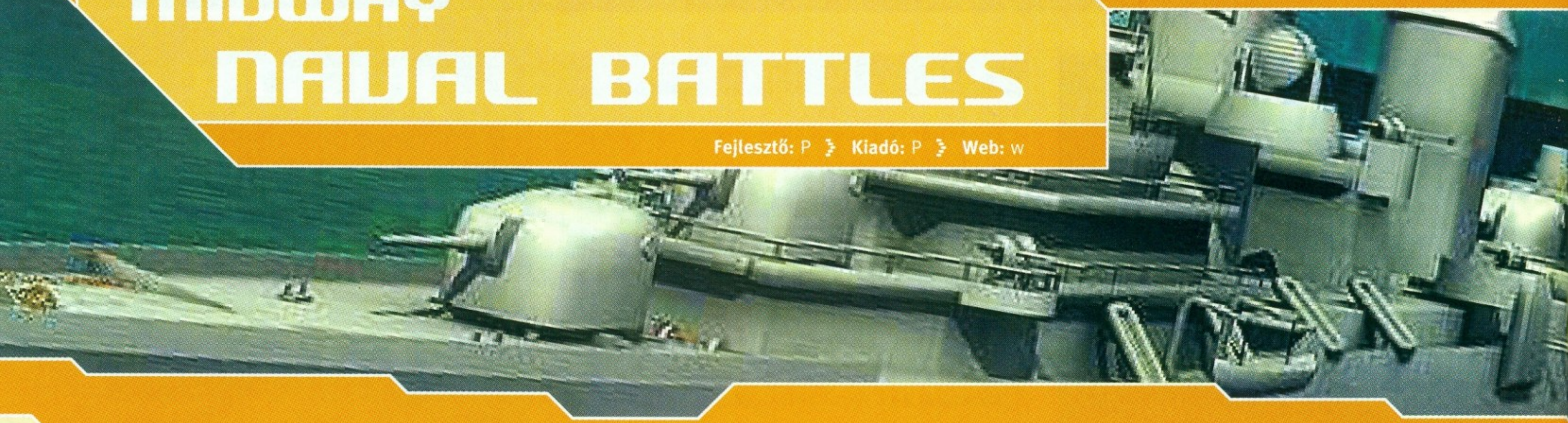
Fejlesztő: Blue Fang Games
Kiadó: Microsoft
Honlap: www.microsoft.com/games/zootycoon/
Megjelenés: 2002. október

Őszre érkezik a Zoo Tycoon második kiegészítője Marine Mania néven. A csomagban címének megfelelően főleg vízi állatok kapnak helyet, s emellett szerepelnek majd új show-k és játékok is.

A fő látványosság jó eséllyel a fehér cápa és a hozzá kapcsolódó cápaalagút, no meg a játékos delfinek lesznek, akiken a szerencsés látogatók akár lovagolhatnak is. A kiegészítő kihívásként 10 új küldetést is tartalmaz majd.

MIDWAY NAVAL BATTLES

Fejlesztő: P ❯ Kiadó: P ❯ Web: w



Most tréfás helyzetben vagyok, mert a mikrofon mindkét végén én ülök. Kérdezek, mint információra éhes újságíró (Guru), és válaszolok, mint a játék tervezője (Nyúl). Azért álltam rá, mert tényleg én tudom a legtöbb infót erről a még gyerekcipőben járó hazai fejlesztésről. Hmm... hogy is szokták az ilyesmit kezdeni? „Rövid interjúra sikerült elérnünk Nyulászi Zsoltot, a Mithis Games vezető designerét, akit új játékukról, a Midway: Tengeri csatákról faggattuk." Hát ez igazán vicces, még hogy sikerült elérnünk! :)

Guru: A Mithis Games hazai fejlesztő cég? Hogyan és mikor alakult?
Nyúl: A Mithis Games fél évvel ezelőtt született, és egy, a Philos Labsból kivált fejlesztőcsapat alapította. A név a Kódex világából való: Mithis kolostorváros, ahol a szerzetesek néhány napos „lélekút" meditáció alatt születéstől halálig tartó teljes életeket élnek le más világokon. Ez pedig olyasmi, mint egy számítógépes játék.

Guru: Felröppent a hír a Neten, hogy új játékot csináltok. Mi is az?
Nyúl: A teljes cím így hangzik: Midway: a II. Világháború Tengeri Csatái. Még munkanév, akár változhat is. Az viszont kiderül belőle, melyik korszak tengeri csatáiról van szó. A játékkoncepció két alapvetésen nyugszik. Egyrészt soha az emberiség történelmében nem változott még ilyen rövid idő alatt ennyit a haditengerészeti technika és stratégia; ezt fogjuk csatákon keresztül bizonyítani a játékosnak. Másrészt szeretnénk megmutatni, hogy a kapitányok, tengernagyok élete nem csak a csatákból áll, nem elegendő csak a szűken vett harctéri taktikához érteniük.

Guru: Miért pont tengeri csaták? Sokan furcsállják, hogy magyarok készítenek tengeri játékot. Vannak szakértőitek?
Nyúl: Ez valóban nagyon furcsa. Sokáig én is azt hittem, hogy űrjátékokat csak marslakók készítenek. Szóval, vannak szakértőink, és mi magunk is nagy szerelmesei vagyunk a témának. Többen közülünk éveket töltöttek hajómodellezéssel, de van fegyvermániás és történész is. El fogunk boldogulni a témával, már csak azért is, mert a realitásra nagy hangsúlyt fektetünk. Ez háborús játék, amelyben a dolgoknak pont úgy kell működniük, mint a valóságban.

Guru: Miben lesz jobb a hasonló játékoknál?
Nyúl: Először is kevés a hasonló játék. De amiben a modern játékok mindenek előtt különböznek a régiektől, az a grafika. Részletes modelleket, gyönyörű hullámzó vizet, realisztikus effekteket ígérünk. Ennyi persze nem elég, de alapkövetelmény. Valósághű taktikai élményt kívánunk nyújtani, ahol a játékos sokféle parancsot adhat a hajóinak, nem csak annyit, hogy Tűz! Kitaláltunk egy újszerű erőforrás-menedzsmentet, amitől nagyon sokat várunk. A fő karakter karriert futhat be az angol, az amerikai, a német vagy a japán oldalon, és más RPG-elemeket is beleszőttünk a játékba.

Guru: Beszélnél még az RPG-elemekről?...
Nyúl: Szívesen beszélnék, de nem tehetem. Korábbi rossz tapasztalatokból okulva azt a közös elhatározást tettük, hogy nem szerencsés designötleteinket idő előtt szétkürtölni a világban. Így mindenkinek a fantáziájára bízom, milyen RPG-elemek kerülhetnek az ilyen stílusú játékba – akár el is küldhetitek nekünk, hátha jobb, mint a mienk!

Guru: Milyenek lesznek az ütközetek? Körökre osztott vagy valósidejű?
Nyúl: Minden valósidejű a játékban. Az ütközetek éppúgy, mint a nagyléptékű flottamozgások a hadműveleti térképen.

Guru: Milyen csaták lesznek? Melyikek?
Nyúl: Erre még nem tudok válaszolni. Egy biztos, azon túl, hogy a környezet és a technika 100%-ban korhű, lesznek történelmileg hiteles csaták, de lesznek fiktív ütközetek is. Mindig szerettem volna tudni, mire lett volna képes a német flotta: a Bismark és a Tirpitz együtt, oldalán a híres német csatacirkálókkal. Egy ilyen ütközet egyszerűen kihagyhatatlan a játékból... de nem kell megrémülni, a történelmileg hiteles játékmód is marad.

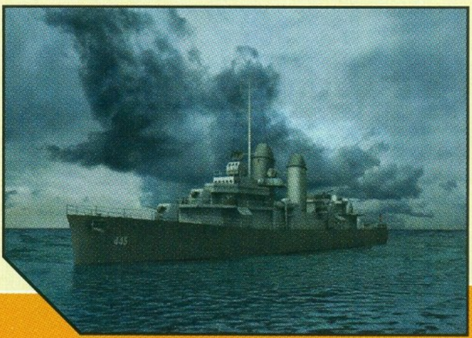
Guru: Milyen hajók és hadigépek lesznek a játékban?
Nyúl: A csatahajóktól a torpedónaszádokig lemenőleg minden. Valamint tengeralattjárók és repülőgépek – a játék teljesen 3D-s: előbbieket követhetjük le a vízfelszín alá, utóbbiakat figyelemmel kísérhetjük odafent a felhők felett. Lesznek kikötők, parti ütegek stb. Német, japán, angol és német hajók, de aligha szabad egy korhű játékból az olasz flottát kifelejteni.

Guru: Lesz multi-player is?
Nyúl: Természetesen. Mind ütközeteket, mind hadműveleteket lehet játszani többjátékos módban is. Egymás ellen éppúgy, mint kooperatív módban.

Guru: Hol tart a fejlesztés? Megjelenés időpontja? Vannak már képek a játékból?
Nyúl: Még az elején járunk. Vannak már képeink, de az első screenshotok nagyon fontosak – olyanok, mint az első csók –, ezért nem sietjük el, majd akkor adjuk közre, amikor maradéktalanul elégedettek vagyunk velük. Addig be kell érnetek prerenderelt képekkel: ezek a játékban szereplő modellekről készültek, de nem a játék motorjával. A várható megjelenés 2004 első negyedéve.

Guru: Szeretnél még valamit elmondani?
Nyúl: Köszönöm, nem. Pont ugyanazokat a kérdéseket tetted fel, mint amelyeket én tettem volna. :)

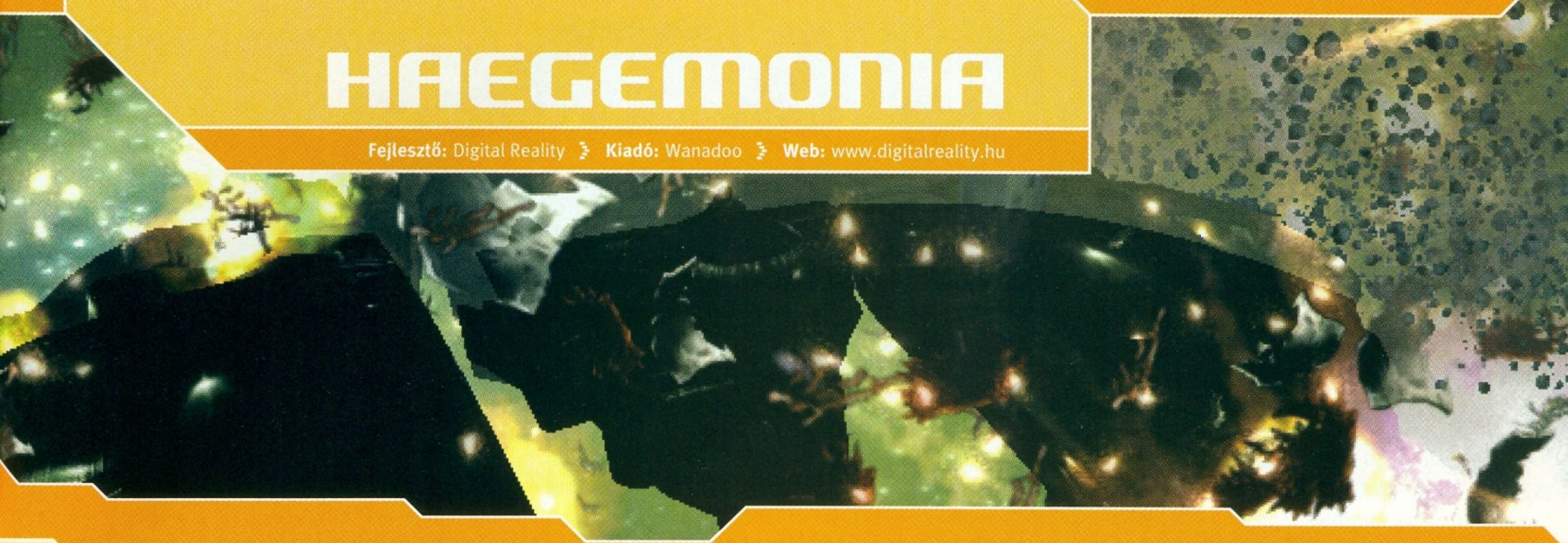
-nyúl-



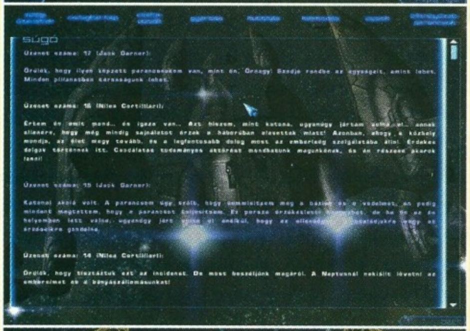
❯ CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

HAEGEMONIA

Fejlesztő: Digital Reality **Kiadó:** Wanadoo **Web:** www.digitalreality.hu



A PC Guru mindig is kiemelten foglalkozott a hazai fejlesztésű játékokkal. Különösen jó a kapcsolatunk a Digital Reality csapatával, a cég vezetője, Fehér Gábor (Masell) a Guru egyik alapítója volt 10 évvel ezelőtt (ráadásul az sem mellékes, hogy a főhadiszállásuk a szomszéd utcában található). Éppen ezért szívesen vettük a fiúk invitálását egy esős csütörtök délután, aminek keretében lehetőségünk nyílt néhány órát eltölteni a Haegemonia béta változatával. A CD-n megtalálható a legújabb magyar nyelvű rolling demó, reményeink szerint szeptember végére elkészül a játszható demó is, melyet a következő Guruban kipróbálhattok. Az azonban már ebből a változatból is kiderül, hogy grafikailag és zeneileg a játék még a legnagyobb nevekkel is könnyedén felveszi a versenyt. Volt már alkalmam kipróbálni néhány űrszimulátort, de ilyen kidolgozott űrhajókat és ilyen látványos robbanásokat még nem láttam. A rolling demó és a képek ugyan visszaadnak valamit a látványból és a hangulatból, de az igazi az, ha az ember ott ül, forgatja körbe a kamerát, és gyönyörködik a Naprendszerben vagy körbejárja a Földet (az éjszakai oldalon a fények megvilágítják a lakott területeket, a nappali féltekén felismerhetők a kontinensek). Persze a látvány mellett nem szabad megfeledkezni a játékmenetről sem, ami legalább olyan fontos. Véleményem szerint ezzel a résszel sem lesz gond, erre olyan nevek adnak garanciát, mint Peller „Pellus" László vagy Daubner „Dauby" Tamás (a fejlesztőcsapat oszlopos tagjai). Mindketten profi játékosok, és pontosan tudják, hogy mi fogja meg leginkább a játékosokat az ilyen stílusú űrstratégiákban. Itt van mindjárt a fejlődésrendszer. Minden osztag harc közben tapasztalati pontot kap a kilőtt ellenfelek után. Bizonyos számú győzelem esetén szintet lépnek, és nagyobb esélylyel indulnak a következő csatába. A különböző hősök megjelenése remélhetőleg új szint visz ebbe a játékkategóriába. Az oldalunkon harcoló hősök jótékony hatással vannak az osztag harci teljesítményére, de akár azt is megparancsolhatjuk nekik, hogy az adott bolygó termelékenységét emeljék azzal, hogy személyesen felügyelik a munkálatokat. Harc közben előfordulhat, hogy hősünk alól kilövik a gépét, ilyenkor kórházba kerül egy időre, és csak a felgyógyulása után térhet vissza a szolgálatba.



Aki ismeri az Imperium Galactica sorozatot, az jól tudja, hogy a technológiai fejlődés milyen fontos szerepet játszik a Digital Reality játékaiban. Hihetetlen mennyiségű fejlesztés közül választhatunk, és ezek bizony nélkülözhetetlenek a túléléshez (a sima, mezei lézerek ugyan jók a kisebb hajók ellen, de az energiapajzsokkal szemben bizony hatástalanok). Minden küldetés elején fix fejlesztési pontszámot kapunk, ebből kell okosan gazdálkodnunk. A mellékküldetések teljesítésével azonban további pontokat kapunk jutalmul, így a következő küldetésben már jobb felszerelést biztosíthatunk a hadseregünknek. Minden küldetés végén kiválaszthatjuk, hogy melyik osztagot akarjuk átvinni a következő pályára (az addigi fejlesztések és az elért tapasztalati szint természetesen megmarad). Az osztagok száma minden küldetésben behatárolt, de azon a bolygón, ahol a termelés folyik, pótolhatjuk az esetleges veszteségeket (tapasztalati pont-vesztés nélkül).

Az első néhány küldetés nagyon egyszerű, a játékosok ezekben tanulhatják meg menet közben az alapvető irányítást. Rengeteg kényelmi funkció is bekerült a játékba, látszik, hogy olyanok készítették, akik hosszú órákon át bosszankodtak a kényelmetlen kezelőfelületek miatt.

A Haegemonia rendelkezni fog többjátékos résszel is (Gamespy-támogatás), erre a részre még mindenféleképpen visszatérünk a későbbiekben. A tesztgép konfigurációja meglehetősen alacsony volt (P-III 800, GeForce 2), de a játék 800*600-ban gond nélkül futott, és még a nagyobb űrcsaták esetében sem szaggatott be. A tervek szerint október végén vagy november elején fog megjelenni, és a teljesen szinkronizált magyar változat is a világpremierrel egy időben kerül a boltokba.

Mocsy
mocsy@ipma.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás [demo]

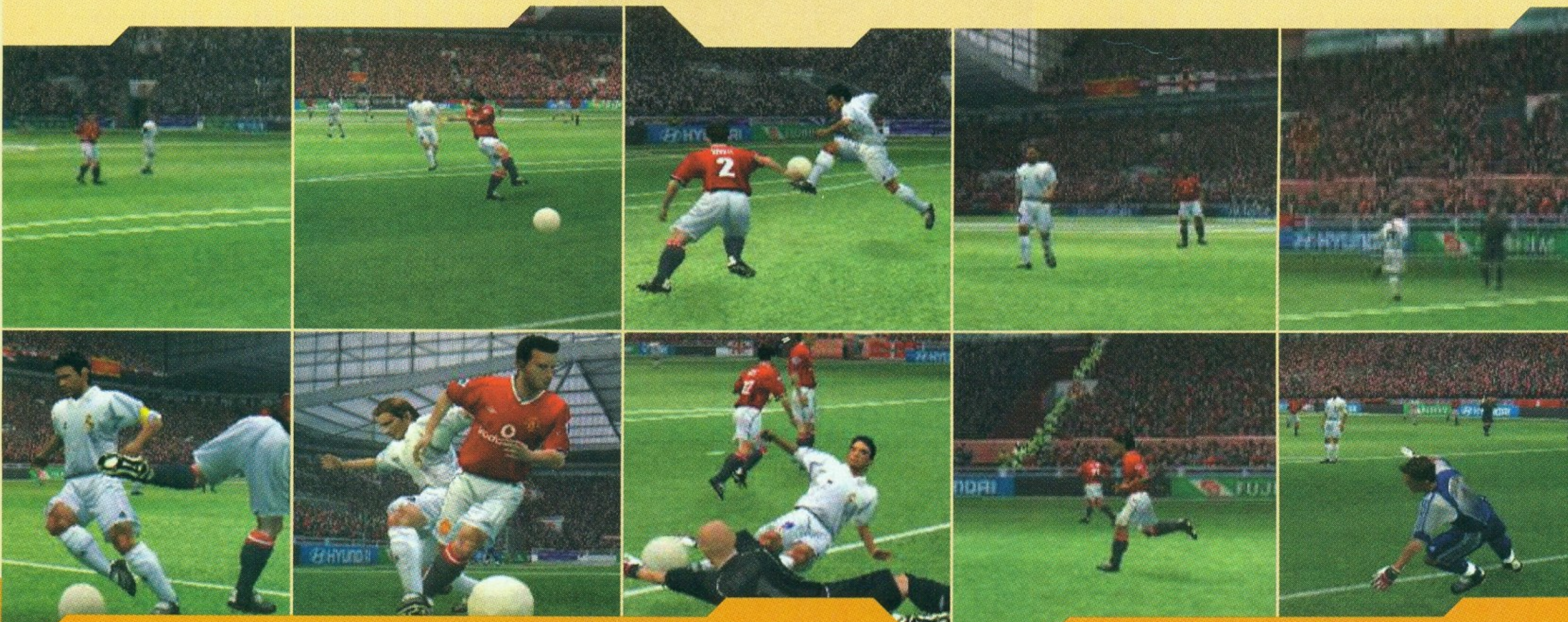
ELECTRONIC ARTS SAJTÓTÁJÉKOZTATÓ

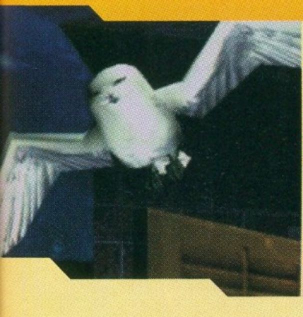
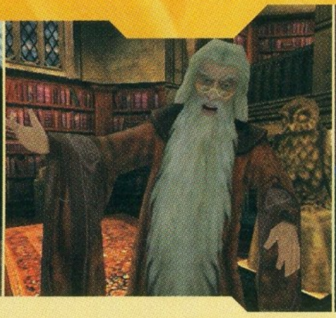
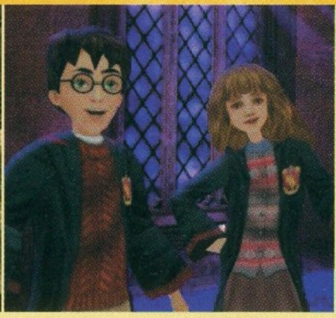
Július végén az Electronic Arts nagyszabású sajtótájékoztatót tartott Európa legnagyobb játékokkal foglalkozó magazinjai részére. Több mint 70, különböző nemzetiségű újságíró gyűlt össze az Electronic Arts angliai főhadiszállásán, ahol az idei év legígéretesebb megjelenéseit mutatták be. Mondanom sem kell, hogy nagy várakozás előzte meg a programot, személy szerint már nagyon vártam az alkalmat, hogy végre kipróbálhassam az új Command&Conquer játékot, a Generalst. Sajnos azonban csalódnom kellett, mivel az egész napos program alatt mindössze az E3-n látott videót mutatták be a sajtónak. Csak később, a magyarországi forgalmazótól tudtam meg, hogy a Generals megjelenése el lett tolva 2003-ra, ezért nem próbálhattuk ki.
A bemutatón összesen négy játékot lehetett élőben tesztelni. A sajtó képviselőit négy csoportba osztották, és egy-egy órát biztosítottak számukra a játékokkal való ismerkedéshez.

FIFA FOOTBALL 2003

Az a csoport, ahová én kerültem, először az új FIFA-t nézhette meg. Sajnálatos módon csak a PlayStation 2-es változat volt kiállítva, így a PC-s FIFA kinézetéről és a sebességről nem sokat tudok elmondani. Az ígéretek szerint azonban teljesen új játékmotor fog futni az új FIFA alatt. Újdonság a labdakezelés megváltoztatása, az új részben a labda már nincs hozzáragadva a játékos lábához, a bőrgolyó forduláskor meglehetősen élethűen mozog. Hirtelen megállás esetén a játékos először rálép a labdára, hátragurítja, majd maga is megfordul. Így elsőre jól nézett ki a dolog, bár kétlem, hogy ez az apróság nagymértékben javítani fogja a játékélményt. Sokkal fontosabb újítás az új szabadrúgásrendszer. Az új interfész használatával rendkívül pontos szabadrúgásokat végezhetünk el, melyek elvégzése előtt kijelölhetjük, hogy a kapu mely részébe szeretnénk lőni a labdát, milyen erővel, valamint a labda mely részét akarjuk eltalálni. Pontos beállítások esetén a meglőtt labda szépen elcsavarodik a sorfal mellett, és védhetetlenül bevágódik a kijelölt sarokba. Nem hiányozhatnak a játékból Európa legprofibb játékosai sem, akik az új FIFA-ban pontosan úgy viselkednek, olyan képességekkel rendelkeznek, mint a valóságban.

A fejlesztők még arra is ügyeltek, hogy az angolok sztárja, David Beckham frizurája is pontosan olyan szögben meredjen az ég felé, ahogy azt Japánban láthattuk.



HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Körutunk következő állomása az a szoba volt, ahol az új Harry Potter játékot mutatták be. Az igazat megvallva én már az első résztől sem voltam elragadtatva, de be kellett látnom, hogy a játék nem az én korosztályomnak készült.

A könyv rajongói imádták az első részt, s ezt az eladási adatok gyorsan alá is támasztották.

A titkok terme az írónő második könyve alapján készült. Itt már Harry másodikos lesz a varázslóképzőben, ahol új kihívásokkal kell szembe néznie. Az új részben négy vadonatúj varázslatot tanul meg, melyeket megfelelően kell alkalmaznia annak érdekében, hogy leküzdje az akadályokat.

Grafikailag sajnos nem sokat javítottak a második részen, a grafikusoknak még mindig az eredeti Unreal motor korlátjaival kell megküzdeniük. Mondanom sem kell, hogy azonnal rákérdeztem arra, miért nem használják az új Warfare engine-t.
A válasz tömör és lényegre törő volt: a készítők inkább a gyengébb konfigurációval rendelkező, fiatalabb korosztályt célozták meg.
Ezt támasztja alá az a tény is, hogy a jó öreg szoftveres üzemmód is bekerült a folytatásba, így azok is megvehetik a játékot, akik nem rendelkeznek hardveres gyorsítással. Sajnos az új Harry Potter játék nagyon kevés újítást hoz az elődjéhez képest, a könyv szerelmesei és a 10-11 éves korosztály azonban remekül eljátszik majd vele.

Utunk harmadik állomása a Gyűrűk Ura szoba volt, ahol óriási csalódás várt. Minden idők egyik legjobb filmjének számítógépes változata sajnos csak PlayStation 2-re jelenik meg. A fejlesztők szerint erre a drasztikus lépésre azért volt szükség, mert így sokkal jobban rá tudtak készülni a PS2-es változatra. Ez a válasz azonban kicsit sántított, hiszen az összes többi bemutatásra kerülő játékból legalább ötféle változat készült. Véleményem szerint itt a Sony a befolyását felhasználva ráhatott kicsit az EA-ra, hogy a karácsonyi szezonra ne készüljön PC illetve Xbox-változat. Nagyon nagy kár, hiszen grafikailag nagyon ott volt a játék, s az efféle akció-hentelések mindig is közönségsikernek számítottak.

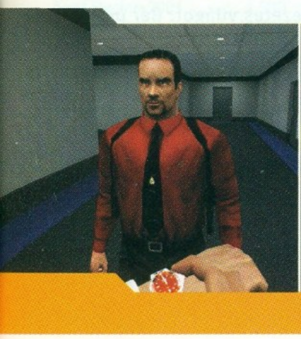
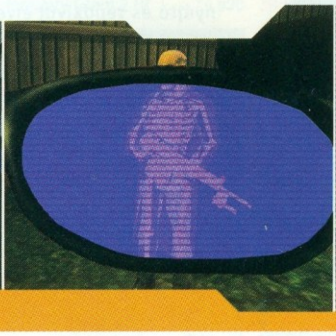
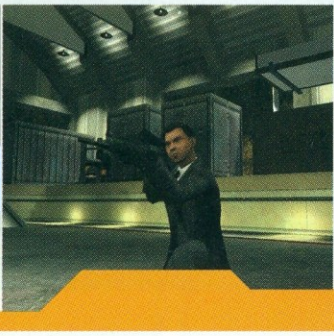
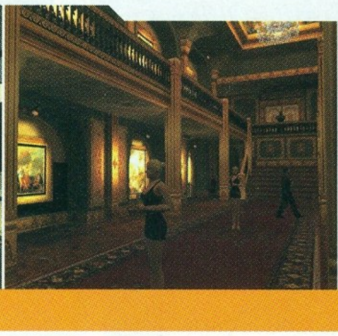
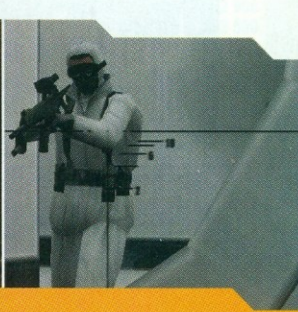
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Utunk utolsó állomása az a szoba volt, ahol az új James Bond játékot vehettük szemügyre. A dolog érdekessége az, hogy ez az első James Bond játék PC-n, és a konzolváltozatokkal egy időben fog megjelenni idén novemberben. A Nightfire teljesen eredeti történetre épül, amelyben egy milliárdos üzletember keveredik olyan kétes üzletekbe, melyek már az angol titkosszolgálat figyelmét is felkeltik. Az EA megszerezte a jogokat Pierce Brosnan képmásának felhasználására, így ne lepődjünk meg azon, ha a tükörbe nézünk, akkor a mozihős arcvonásai köszönnek vissza ránk. A játék fejlesztője a Gearbox, ők készítették többek között a két Half-Life kiegészítőt, a Counter Strike-ot valamint ők lettek megbízva minden idők legjobb Xbox játékának, a Halónak az átírásával. A fejlesztők teljesen új grafikus motort használtak, de néhány elemet azért átvettek a Valve Half-Life motorjából. Az eredmény minden előzetes várakozásunkat felülmúlta, a Nightfire grafikájára nem lehet egyetlen rossz szavunk sem. Külön ki kell emelnem a belső terek kidolgozottságát, a hatalmas estélyeknek helyt adó, fényűző báltermek teljesen elvarázsoltak. Összesen 15 küldetés lesz a Nightfire-ben, mindegyik a világ valamelyik egzotikus helyszínén játszódik (Japán, Ausztria, űrállomás...).
A konzolverziókban látható autós üldözések kimaradnak ugyan a PC-s változatból, de helyettük ott lesz a grandiózus multiplayer opció. Interneten és helyi hálózatban játszhatunk egymás ellen, és a Gearbox neve a garancia arra, hogy nem leszünk elégedetlenek.
Nem maradhattak ki a játékból a James Bond filmekből oly jól ismert high-tech kütyük sem. A napszemüvegünk háromféle üzemmódra képes (infra, éjjellátó, röntgen), így a zárt szobában megbúvó ellenfelek számáról és pozíciójáról már az ajtó kinyitása előtt pontos képet alkothatunk. Az öngyújtóba rejtett kamera és az órából előbukkanó lézersugár szériatartozék, de Mr. Q találékonyságának köszönhetően meglephetjük az ellenfeleinket aktatáskába rejtett automata gépágyúval is. A küldetéseket többféle módon is megoldhatjuk, a vakmerőbbek egyetlen hangtompítós pisztollyal is szembeszállhatnak az örök seregével, de ebben az esetben ne csodálkozzunk azon, ha gyakran kell a visszatöltés gomb után nyúlnunk. Sokkal célravezetőbb az a módszer, amelyiket a valódi James Bond is választaná, vagyis a lopakodás.

A bemutatott négy játék közül egyértelműen a Nightfire volt a legígéretesebb, biztos vagyok benne, hogy a karácsonyi szezon egyik legnagyobb példányszámban eladott játéka lesz belőle. Nem szabad azonban megfeledkezni a nagy konkurensről, a No One Lives Forever 2-ről sem. Kate Archer és az új Jupiter engine méltó ellenfele lesz még a nagy James Bondnak is.

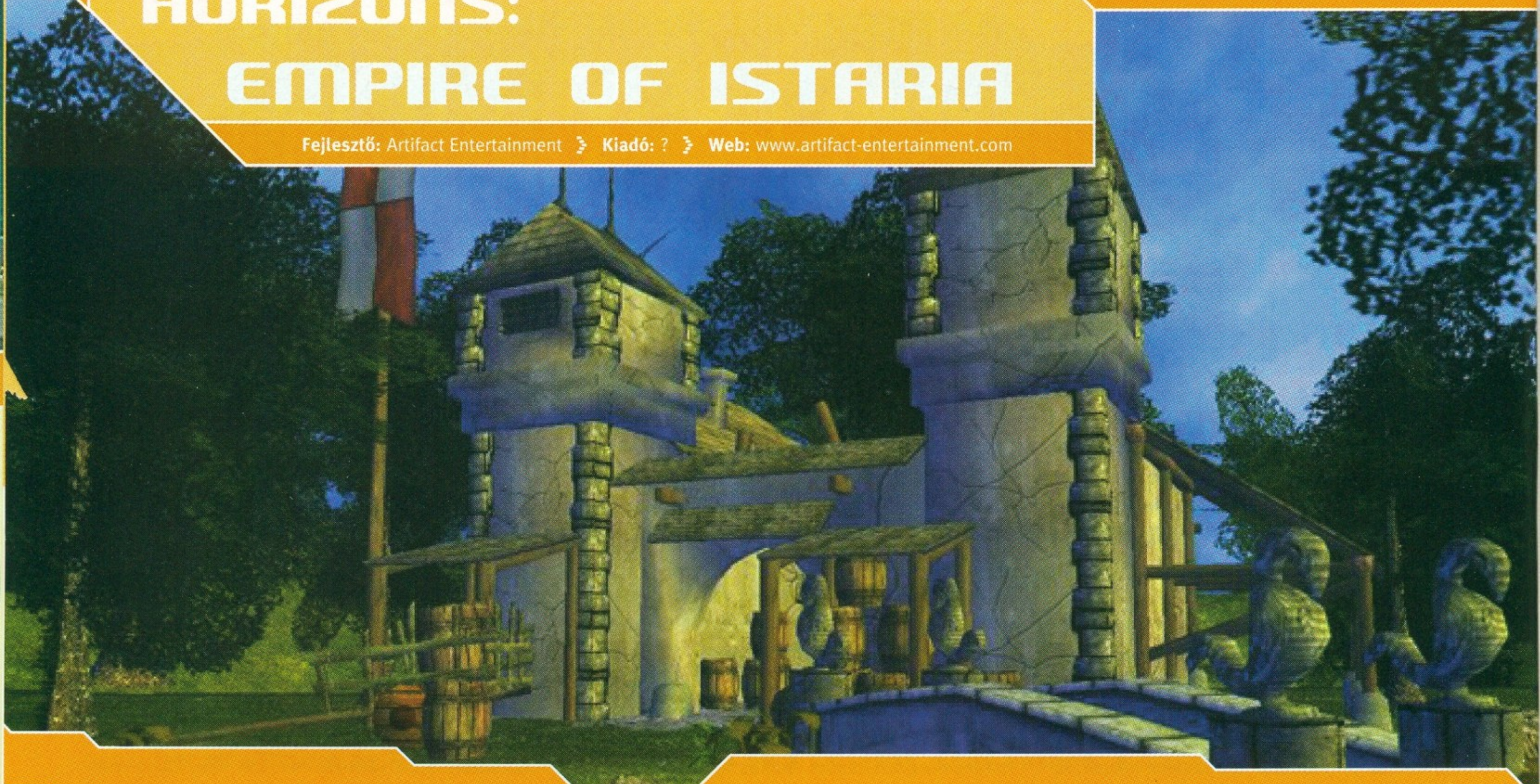
Az EA tervei szerint mind a négy játék a boltok polcaira kerül legkésőbb november végéig.

Mocsy
mocsy@ipma.hu

HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA

Fejlesztő: Artifact Entertainment › **Kiadó:** ? › **Web:** www.artifact-entertainment.com



Annak idején, mikor az emberek még kizárólag az EverQuest bűvöletében élték online életüket, felröppent a hír az új király születéséről. Mindenki érdeklődve várta a híreket, böngészte a netet képek után kutatva, és szájtátva bámulta, amit talált. Az ígéretek valóban nagyon meggyőzőek voltak. Aztán valahogy csillapodott a láz, lanyhult az érdeklődés, és végül alig lehetett hallani a játékról. Bár azt nem állította senki, hogy végleg eltűnik a süllyesztőben, valahogy mégis ezt lehetett kiérezni a közhangulatból.

Szerencsére a fejlesztők szép lassan összeszedték magukat, levetették vállukról nyomasztó gondjaikat, és összerakták, amit elterveztek. Vagy ha nem is fejezték be a munkát, legalább látszik már a fény az alagút túlsó végén – úgy egy év múlva talán el is érik a kijáratot.
Bár a fejlesztés kezdetétől több mint három év eltelt, a kinézet egyáltalán nem öregedett. Néhol kicsit talán kockás, helyenként lehetne részletesebb a textúra a tárgyakon, de a vidám színek és különleges effektek feledtetik a hiányosságokat.
Már a karakterek kinézete is a legapróbb részletekig beállítható. Megadható a magasság, a testsúly, a hajszín, a szemszín, de még ruhából és páncélból is rájuk lehet aggatni vagy tíz réteget, így végképp egyedivé varázsolhatjuk a megjelenést. Aki látta már a többi online szerepjáték magas szintű karaktereit, az tudja, milyen fontos ez, hisz azok nagyrészt ugyanazt az „ultratáp" holmit viselik feláldozva az eredetiséget a hasznosság oltárán. Ám jelen játék a példa rá, hogy ez a gond díszítő ruhaelemek megjelenésével milyen nagyszerűen kiküszöbölhető.

A saját karakter mellett a világ is kedvünk szerint alakítható. A szabvány karakterosztályokon kívül (harcosok, varázslók) akadnak „egyszerű munkások" (bányászok, kézművesek, felfedezők, telepesek), akik a földből nyerik ki a nyersanyagokat, feldolgozzák azokat, eszközöket, építőanyagokat készítenek, abból falakat emelnek, tetőt ácsolnak rá, kutat fúrnak, egyszóval felépítik a saját kis településüket. A gazdag kalandozók őket bérlik fel, hogy elkészíttessék álmaik palotáját, a kisebb-nagyobb közösségek pedig akár védfallal is körbevehetik kolóniájukat, hogy azzal tartsák távol a támadókat. És hogy a közlekedés is biztosítva legyen, varázslókat lehet megfizetni, hogy idézzenek térkapukat, melyekkel a világ legtávolabbi pontjai is pillanatok alatt elérhetők. Tehát itt nem csak azt birtokolhatjuk, amit a vidék nyújtani tud, saját magunk alakíthatjuk ki annak kinézetét.

Persze lesznek, akik az építés helyett a pusztítást favorizálják. Az egzotikusabb játszható fajok, mint például az óriások, az ördögök, és a sárkányok (!) valószínűleg nem a barkácsolásban lelik majd örömüket, és a sötétebb lelkületű varázslók is a természet erőinek igába hajtásában élik ki hajlamaikat: tornádóval, égből lecsapó villámmal sújtják ellenfeleiket, egész mezőket, erdőségeket perzselnek fel. A leghatalmasabb varázslatok egytől egyig bámulatos látványt nyújtanak, hogy ha már akkora erőt jelképeznek, látszódjon is rajtuk. Dicséretes felfogás, a „színes pontok ugrálnak a kezem körül" iskolák képviselői példát vehetnének róla. :)

Egyébiránt a fejlesztők nem titkolt célja, hogy lehetőleg minden apró részlet a szórakozást szolgálja, ne tegye fölöslegesen nehézkessé a játékosok dolgát. Példának okáért, hogy ne kelljen állandóan a játékban várni valakire, ha beszélgetni akarunk vele, számos lehetőségünk nyílik a kapcsolattartásra, még ha az illető a kinti valóságban ragadt is. Fel lehet fogadni boltosokat, akik a mester távollépte alatt az elkészített cikkeket árulják, sőt, menet közben e-mailen üzeneteket küldhetünk a másiknak ily módon oldva meg az ügyes-bajos gondokat.

Összességében úgy látszik, a fiúknak valóban sikerült megvalósítaniuk, amit megálmodtak, egy dinamikusan változó, számos egyedi lehetőséget nyújtó és rendkívül élvezetes világot. Bár úgy lenne, kíváncsian várjuk a részleteket!

Bird
bird@ipma.hu

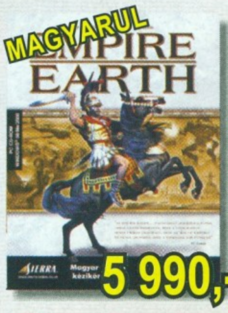
› CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

CD GALAXIS

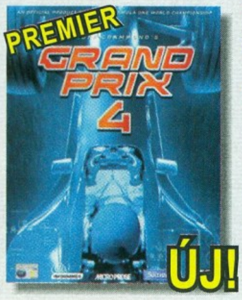
PC, X-BOX, PLAYSTATION 2, GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK

PC JÁTÉKOK:

Age Of Empires....................2 990
Age Of Empires 2 Gold...12 990
Age Of Empires Collect..17 990
Age Of Wonders 2* 11 990
Airport Inc. 1 990
Alice 3 990
Aliens vs Predator Gold...2 590
Aliens vs Predator 2 ....9 990
Alpha Centauri 2 990
Anno 1602 Gold 3 990
Army Men RTS 7 990
Atlantis 2 H.........................3 990
Baldur's Gate 2 ....5 990
BG 2.: Throne Of Bhaal 5 990
Black & White......................7 990
B&W Creature Isle 6 990
Blair Witch Project 1.........1 990
Blood Omen 2 ....6 990
Broken Sword 2 ....1 990
Bugdom 1 990
C&C Renegade.................12 990
Caesar 3..............................2 590
Capitalism 2 H....................4 990
Carrera Grand Prix............1 990
Championship Man 3........1 990
Champ. Manager 00/01.....3 990
Civ: Call To Power 1 990
Claw 1 990
Clive Barker's Undying 3 990
Close Combat 5..................2 990
Colin McRae Rally.............1 990
Colin McRae Rally 2..........4 990
Comanche vs Hokum 1 990
Combat Flight Sim 2.........9 990
Commandos.......................1 990
Cossacks............................7 990
Cossacks Art of War.........7 990
Cultures 2 ....10 990
Cutthroats...........................1 990
Daikatana............................1 990
Dark Age of Camelot 10 990
Desperados 5 990
Diablo..................................2 590
Diablo 2...............................5 990
Diablo 2 Expansion...........5 990
Diablo 2 + Exp + póló 11 990
Disney's: Atlantis..............7 990
Drakula H............................6 990
Drakula 2 H.........................6 990
Dungeon Keeper Gold......2 990
Dungeon Siege................13 990
Emperor:Battle for Dune..7 990
Empire Earth H..................5 990
Etherlords H 10 990
Europa Universalis H........3 990
Everquest Gold 9 990
Extreme Biker....................2 590
F1 2002 ....12 990
F1 Championship 2000.....3 990
F1 Manager........................3 990
FA Premier Manag. 2001 ..3 990
FIFA 2000...........................3 990
FIFA 2002.........................12 990
Fighting Force...................1 990
Fighting Steel 2 990
Flanker 2.0 ....2 990
Flight Simulat 2002 Pro ..22 990
Flight Unlimited 2..............1 990
Fly! 1 990
Ford Racing 2001..............1 990
Freedom Force................12 990
Gabriel Knight 3.................2 590
Gangsters 1 990
Gangsters 2........................3 990
Ghost Recon Gold 9 990
Global Operations...........12 990
Golem H..............................3 990
Gorasul 5 990
Grand Prix 4* 11 990
Grand Prix Legends..........1 990
Grand Prix World 4 990
Grand Theft Auto 1 990
Grand Theft Auto 2 ....1 990
Grand Theft Auto 3 ....10 990
Grandia 2 ....4 990
Ground Control Gold........2 590


MAGYARUL
5 990,-
Empire Earth (H)

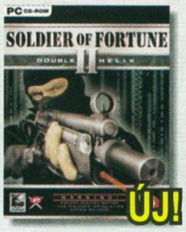
PREMIER
ÚJ!
Neverwinter Nights


PREMIER
ÚJ!
Grand Prix 4

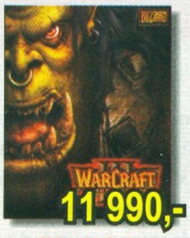
MAGYARUL
4990,-
S.W.I.N.E. (H)

6 990,-
Morrowind

7 990,-
Black & White


ÚJ!
Soldier Of Fortune 2

10 990,-
GTA 3

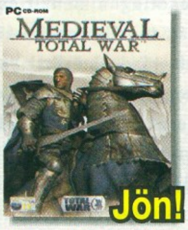

11 990,-
Warcraft 3

3 990,-
Anno 1602 Gold

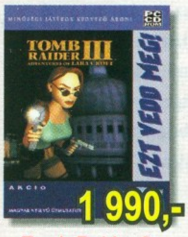
2 590,-
Zeus

10 990,-
Heroes 4 (H)

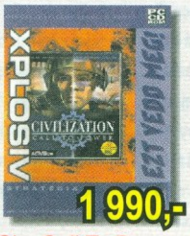
Jön!
Mafia*


Jön!
Medieval: Totar War*

1 990,-
Thief 2


1 990,-
Tomb Raider 3

1 990,-
Quake 2


1 990,-
Civ: Call To Power

1 990,-
Imperium Gal. 2. (H)

Half Life Generations 3.....6 990
HL + Opp. Force + CS + Blue Shift
Half Life.............................2 990
Half Life Gunman 2 590
Harry Potter.....................12 990
Heavy Metal FAKK2..........1 990
Heroes of M&M 3..............1 990
Heroes of M&M 4 H.........10 990
Hidden & Dangerous Dlx..1 990
Hitman................................3 990
Hold hadművelet H 2 990
Homeworld 2 590
Hotel Giant.......................10 990
House Of the Dead............1 990
Imperium Galactica 2 H....1 990
Indiana Jones & I. M. 4 990
Industry Giant 2 H* 10 990

I-War 2: Edge Of Chaos....4 990
King Of The Road 7 990
Kiss Pinball 1 990
Lego Football Mania 7 990
Lego Racers 2 ....6 990
Loco-commotion...............1 990
Luftwaffe Commander......2 990
Majesty...............................4 990
Mall Tycoon 1 990
Mafia* 11 990
MechCommander 2...........6 990
MechWarrior 4...................4 990
MechWarrior 4 Mission 6 990
Medal Of Honor...............12 990
Medieval: Totar War* 11 990
Messiah..............................4 990
Midtown M. 2 +Motocr.2. ..6 990

Mig Alley 1 990
Might & Magic 6 ....1 990
Might & Magic 7 ....1 990
Might & Magic 9 ....10 990
Monaco Grand Prix 2........1 490
Monkey Island 3................4 990
Monkey Island 4................4 990
Monopoly Tycoon 5 990
Mortal Kombat 4................1 990
Morrowind 6 990
Moto Racer 3 ....11 990
MS Action Pack.................9 990
Starlancer + Metal G. S. + Crimson
Myst Trilogy (1+2+3).........9 990
NBA 2001 ....3 990
Nagy Balhé H...................10 990
Nations H 10 990

Need for Speed 3 ....2 990
Need for Speed 4 ....3 990
Neverwinter Nights*........11 990
NHL 2001 ....3 990
NHL 2002 ....7 990
Oil Tycoon H.......................6 990
Oni.......................................1 990
Operat Flashpoint Gold..11 990
Op. Flashp.: Resistance ...5 990
Pandora's Box...................5 990
Panzer General 3D SE*.....1 990
Pharaoh 2 590
Pizza Connection 2...........4 990
Populous 3 ....2 990
Pro Pinball 1+2..................1 990
Pro Rally 2001 ....2 990
Project IGI..........................3 990

PC JÁTÉKOK:

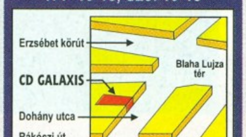
Quake 2..............................1 990
Quake Ultimate (1+2+3)..11 990
Rage Of Mages 2...............1 990
Railroad Tycoon 2.............1 990
Rally Trophy H 10 990
Red Alert............................3 990
Red Alert 2........................10 990
Red Alert 2: Yuri's Rev 6 990
Redguard 1 990
Return To Castle Wolf*.....6 990
Resident Evil 2 ....1 990
Revenant............................1 990
Risk 2 ....2 990
Rune...................................1 990
Saga H................................2 990
Sakkmester H 4 990
Screamer 4x4 H.................2 990
Sega Rally 2.......................1 990
Sega Touring Car..............1 990
Sea Dogs 6 990
Serious Sam......................1 990
Settlers 4 H 4 990
Seven Kingdoms 2...........1 490
Sheep..................................1 990
Shogun 3 990
Silent Hunter 2 ....9 990
SimCity 2000 SE...............2 990
SimCity 3000 ....3 990
Sim Golf...........................12 990
Sims 9 990
Sims Livin' It Up 6 990
Sims House Party 6 990
Sims Hot Date 6 990
Sims On Holiday 6 990
Soldier Of Fortune SE 3 990
Soldier Of Fortune 2*......11 990
Sonic 3D 1 990
Sonic Racer........................1 990
Soul Reaver........................1 990
Spec Ops 2 ....1 990
Speed Busters....................1 490
Spiderman The Movie* ...11 990
Sports Car GT 2 990
Star Wars Racer................4 990
SW Force Commander 4 990
SW Galactic BattleGr......11 990
SW Galactic BG Miss*. 6 990
SW Jedi Knight Gold 4 990
SW Jedi Knight 2 ....11 990
SW Phantom Menace 4 990
SW Rogue Squadron........4 990
SW Starfighter...................7 990
SW X-Wing Alliance..........4 990
SW X-Wing Collector's 4 990
S.W.I.N.E. H 4 990
Sub Command 12 990
Theme Hospital.................2 990
Theme Park, Inc 3 990
Theocracy H 1 490
Thief....................................1 990
Thief 2 ....1 990
Tiberian Sun 3 990
Tomb Raider......................1 990
Tomb Raider 2....................1 990
Tomb Raider 3....................1 990
Tomb Raider 4....................3 990
Tomb Raider Chronicles ..3 990
Tonic Trouble.....................1 490
Tony Hawks Pro Skat 3*.11 990
Train Simulator 12 990
Tribes 2...............................2 590
Tropico H...........................4 990
Unreal Tournament...........3 990
Virtua Cop 2.......................1 990
Virtua Fighter 2 ....1 990
War Commander.............10 990
Warcraft 2 Battle.net.........2 590
Warcraft 3 ....11 990
Warlords 3 Deluxe 1 990
Warlords Battlecry............2 990
Warlords Battlecry 2.........9 990
World War III H 10 990
Worms 2.............................1 990
Zeus 2 590
Zoo Tycoon 9 990
Zoo Tycoon Dino Digs......6 990

Rendelés on-line, 0-24h:
www.cdgalaxis.hu

Hűséges törzsvásárlóinknak a tv. árakon túl 2, 3 vagy 5 % extra kedvezmény!
Első vásárláskor:
ajándék törzsvásárlói kártya.
következő vásárlásnál már 2%,
20 000 Ft összvásárlás felett
3 %, 50 000 Ft felett 5%!
Kivéve top akciós termékek és hardver!

Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél:
XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18

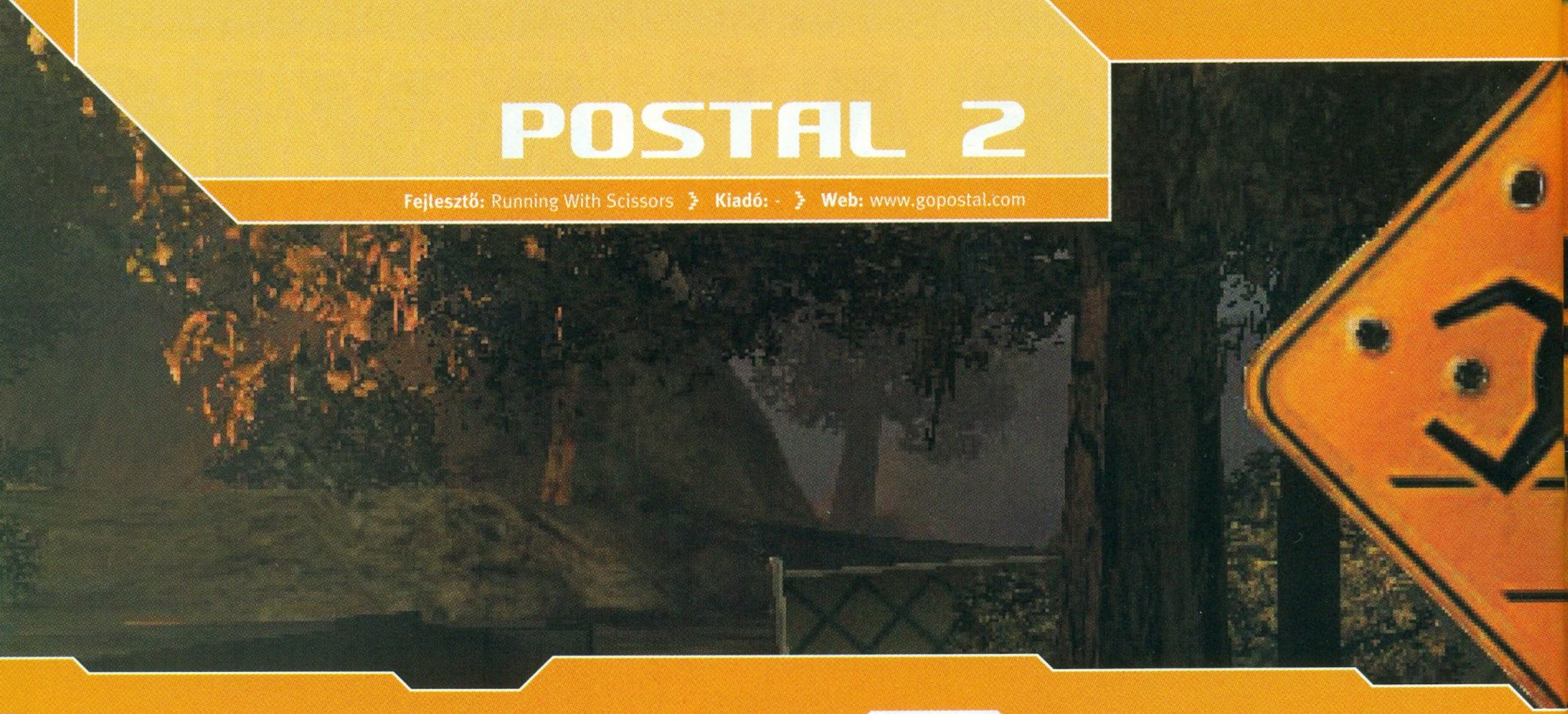
Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél:
VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13



Csomagküldés:
479-0933
Budapestre és vidékre is!
Gyors, mert a feladást követő munkanap 17 órájáig megérkezik.
Olcsó, mert kevesebbe kerül*, mint a posta.

* Nettó árral számolva

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - hamarosan megérkezik, H - magyar nyelven



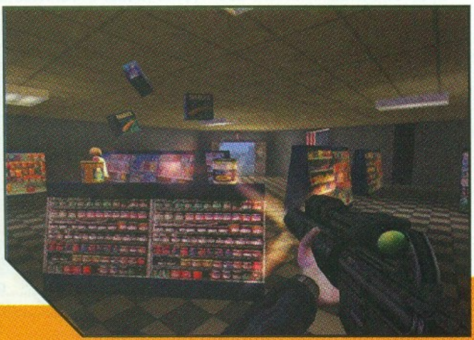
POSTAL 2

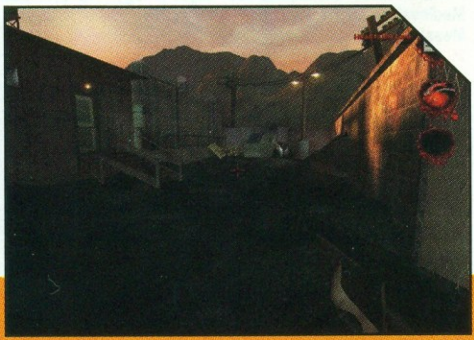
Fejlesztő: Running With Scissors **Kiadó:** - **Web:** www.gopostal.com

Stressz, elidegenedés, kiüresedett emberi kapcsolatok, a fogyasztói társadalom és a média által agymosott tömegek, a szürke mindennapok taposómalma... korunk jellegzetes gondjai, nem hiszem, hogy bárkinek újat mondok vele. Az ebből kivezető út keresése, esetleg a senkit-semmit nem kímélő kitörés hálás témája mostanában a filmeknek és könyveknek, lásd Amerikai Psycho, Harcosok klubja, Összeomlás, Amerikai szépség. Ha nagyon pozitívan akarnék hozzáállni, ebbe a körbe sorolnám a Postal 2-t is, ha nem, akár azt is mondhatnám, csak egy újabb botrány-játék, amelyik a maga gerjesztette felháborodás-hullámot használja fel ingyenreklámnak. Az igazság valahol a kettő között lehet, bár a játék első része öt évvel ezelőtt szinte kizárólag a botrányok szülte publicitásnak köszönhette kétszázezres eladott példányszámát (másnak nem nagyon lehetett hozzá köze, lévén technikailag és játékélmény terén is alulról súrolta a gagyi kategória határát). A mészárszék mindenesetre most folytatódik, a szülők, a civil szervezetek és a szenátorok betiltást követelő kampánya borítékolható. Mi az, hogy folytatódik, most indul csak be igazán, a hivatalos cím nem is Postal 2, hanem Postal^2, jó, ha az esztelen brutalitás csak a négyzetre hág, nem még feljebb...

A felháborodókat leszerelő zseniális ötlet a következő: a játék pontosan annyira erőszakos, mint a játékos, csak az az ellenség, akiben a játékos azt látja. Élhetjük nyugiban-unalomban a magunk kis életét az arizonai Paradise-ban (ez a virtuális porfészek kalandjaink színhelye), az AI gondoskodik arról, hogy a játékost garantáltan felidegesítse a többi szereplő. Hősünk, aki egyszerű hétköznapi léhűtő, igazán heroikus feladatokat kap: vegyél tejet, vidd vissza a könyvtárba a kikölcsönzött könyveket, vedd fel a fizetés-csekkedet, majd váltsd be a bankban... izgalmas, ugye? Csakhogy a hétköznapi feladatokkal együtt járnak a hétköznapi akadályok is. Az idegtépő sorban állás, a kelletlen és bicskanyitogató stílusú ügyintézők, a kötözködő járókelők az utcákon. És ha végül elszakad a cérna, és a játékos módszeresen péppé veri azt, aki a legjobban idegesíti, az addig békés honpolgárok hirtelen ámokfutóvá változnak, és elszabadul a pokol. Mintha mondjuk, egymásra másolnánk egy nagyipari húsüzemet, egy pirotechnikai bemutatót és egy átlagos életképet a Józsefváros valamelyik „sűrűbb" szegletéből... A játék egyébként hősünk öt napját mutatja be, minden nap négy feladatot kell teljesítenünk.

Az első rész anno még 2D-ben tárta elénk egy átlagon felüli kreativitású piromán ámokfutó dolgos hétköznapjait, a második most erősen igyekszik behozni a lemaradást. Ezt segítendő az Unreal Warfare engine legújabb verzióját licencelték, ugyanazt, amelyik az UT 2003-at is hajtja. A lehetőség így biztosan megvan az első osztályú grafikára, bár az eddig kiadott előzetesek alapján azt kell mondanom, sajnos ezzel nem sikerült maradéktalanul élni: ugyan a fáma 3000 poligonos karakterekről és ultralátványos effektekről szól, az eddig látottak nem voltak túl meggyőzőek, mintha a készítők nem tudták volna eldönteni, hogy paródiát, vagy „komoly", élethű játékot csinálnak. Az engine széria-felszereléseként járó AI-rutinokat viszont mind kidobták, és mindet újraírták, lévén itt nem(csak) a játékos életére törő ellenségeket, hanem egy békésen, nyugalomban működő várost is le kell modellezni. Bármikor a nyomába szegődhetünk bármelyik városlakónak, és figyelhetjük a

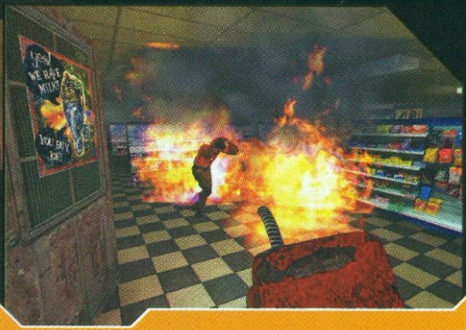




MIÉRT ÉPPEN "POSTAL"?

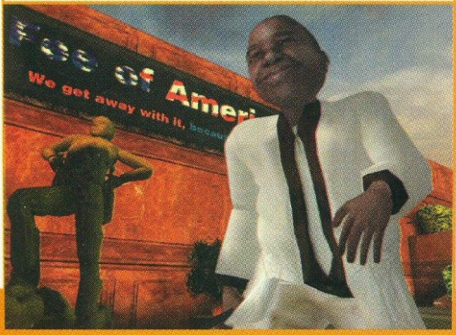
A jenkiknél van egy kifejezés: "to go postal". Magyarra nem lehet egy az egyben lefordítani, de kb. a "postáskodni", "bepostásodni" szavaknak felel meg, és a "megőrülni" szó szinonimájaként használják. A kifejezés háttere néhány olyan bűnügy, amelyek elkövetői postások voltak. Mind közül a leghírhedtebb egy 1986-os eset: az oklahomai Edmondban egy levélhordó 14 embert ölt meg, majd saját magával is végzett. Szerencsésebben végződött annak a pasasnak az esete, akit éppen karácsony előtt rúgtak ki postai állásából. Emberünk visszament ex-munkahelyére, és hét embert ejtett túszul – aztán a rendőrök rábeszélték, hogy jobban jár, ha mindenkit elenged. (Egyébként a kollégái szerint a túszejtő áldott jó ember volt, és a média szépen ki is domborította a szerencsétlen, családos postás sanyarú sorsát - nem csoda, hogy a sztori filmet inspirált, Őrült város néven futott John Travoltával és Dustin Hoffmannnal.) Volt még néhány ehhez hasonló eset, ezért elterjedt az a (tév)hit, hogy a posta valami elképesztően stresszes hely, amelyik ontja magából a pszichopatákat. Így született a "to go postal" kifejezés, és ezért fityeg ott a Postal főszereplőjének oldalán a levélkihordó táska, amely bizonyára a Postal 2-ből sem fog hiányozni."

Stöki



SZTÁRVENDÉG

A nagy víz innenső oldalán nem mondható közismertnek, Amerikában viszont a Postal 2 vendégsztárja, Gary Coleman igazi közönségkedvenc. A színes bőrű komikus a nyolcvanas években tűnt fel a Diff'rent Strokes című tévés vígjátéksorozatban, aztán évekig futtatta hangos sikerrel saját, Gary Coleman Show címre hallgató műsorát, később feltűnt a Simpsonsban, a Jóbarátokban és a Rém rendes családban is egy-két epizód erejéig. A gyerekképű sztár igencsak megosztja a közönséget, a nép fele imádja, a másik fele imádja utálni (fél perces keresés után vagy fél tucat „Gary Coleman az Antikrisztus!" oldalt leltem a neten...). Gary fiú tehát ideális szereplője a botrányos Postal 2-nek, sőt, annyira megtetszett neki a téma, hogy a játékbeli alteregója mozgásainak felvételéhez ő maga öltözött be motion capture-ruhába!



mindennapi életét (minden egyes épületbe is bemehetünk, így a családi élet sem maradhat titokban), a fejlesztők ebből adódóan előszeretettel emlegetik Death Sims munkacím alatt a játékot...

A grafikai motorhoz jár még a Karma fizikai engine, amely meglehetős élethűséget kölcsönöz majd a játékbeli mozgásoknak és egyéb történéseknek. Mindehhez járul még a házon belül készült folyadékfizikai modellezés, ami elsősorban kedvenc fegyverünk, a benzin élethű viselkedésének szimulálását hivatott segíteni. Azért „elsősorban", mert mellékesen gusztustalankodhatunk is a játékban, és e tevékenységek mindenféle folyékony halmazállapotú végterméke is a Karma fizikája alapján csordogál. Magyarán: ha levizeljük a háztetőt, az szépen lecsöpög az ereszről a lentiek nyakába - és ezek még csak a lágy, lírai részletek... Külön extra a játékban, hogy a gyengébb idegzetű járókelők esetenként kidobják a taccsot, ha meglátják áldásos tevékenységünk gyomorforgató végeredményét. A fejlesztők külön felhívják a figyelmünket arra a

„feature"-re, hogy hmmm... szóval megvizsgálhatjuk, hogy a vomitumban a karotta tényleg ab ovo szignifikáns-e, már ha értitek, miről beszélek...

De kavarodjunk vissza a benzinhez, és ezáltal a fegyverarzenálunkhoz. A szokásos lőfegyverek (pisztoly, shotgun, UZI, rakétavető stb.) mellett piromán hősünk a lángszórót és a vidáman szanaszéjjel locsolt, majd begyújtott benzint használja előszeretettel. Összesen pont egy tucatnyi fegyver akad majd az utunkba, amelyekkel aztán mindenkit kifilézhetünk, de tényleg, nincsenek tabuk, férfi, nő, kisgyerek, kutya, macska... utóbbit elborultabb agyúak igen különleges módon is felhasználhatják, a fegyver csövét a macska hmmm... output nyílásába helyezve az kilenc lövés erejéig hangtompítóként szolgál. Azt már talán említenem sem kell, hogy igen kifinomult roncsolási modellek, halálanimációk és csonkolási rendszer szolgálja az önjelölt ámokfutók szórakozását.

Lehetne még sorolni a játékban előforduló bizarr és esetenként gyomorkavaró jeleneteket, de talán ennyiből is kiviláglik a lényeg: a Postal 2 kivitelezését tekintve gyenge átlagos játék lesz, amelyet a botránnyal és a polgárpukkasztó témával akarnak eladni. Tiszta marketingfogás az egész, a fejlesztők öt éve még Tom és Jerry játékokat csináltak Nintendóra (nem vicc!), akkor abban láttak üzletet, most ebben. Én személy szerint szomorú lennék, ha ma ez a téma jelentené a nagy bizniszt, mindenesetre kíváncsian várom, a közönségben vajon a felháborodás vagy a kíváncsiság lesz az erősebb, és kaszszasikert vagy bukást csinálnak-e a játékból. Karácsonykor meglátjuk, addig mindenki törheti a fejét, hová rejti majd el a Postal 2 CD-jét a gyereke/kisebb testvére elől...

Hancu
hancu@beer.com

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

HIGLAND WARRIORS

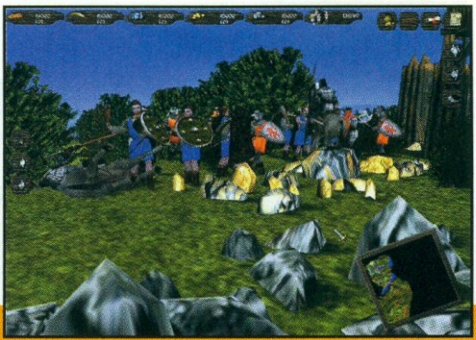
Fejlesztő: Soft Enterprises › **Kiadó:** Data Becker › **Web:** www.highlandwarriors.com

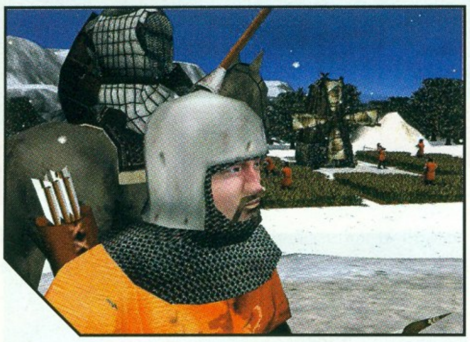
A Rettenthetetlen című mozi bemutatatásakor a közönség nem csupán William Wallace legendáját élhette meg. Az erőteljes filmalkotás örökében annak rendje és módja szerint indul be a „felföldi gépezet", mely kifesthető, Rettenthetetlen ólomkatonákkal, a neves ütközetek színhelyeit bemutató útikönyvekkel, illetve sok más, az érához egyéb módon kapcsolódó árucikkel kecsegteti a vásárlót. A Data Becker néven tevékenykedő kiadó – America, KO, Go Kart Challenge – ugyanakkor úgy látja, a piac megérett egy, a legendás időket újra csak felelevenítő történelmi RTS megjelentetésére. Ez már nem tréfa: a Felföldi Harcosok az anyaföld után, lám, minket akarnak.

Klánok Támadása. A Highland Warriors hadjáratmódja a középkori skót történelem négy főbb periódusát mutatja be. Nyitány gyanánt a McKay Klán színeiben lépünk porondra, míg feladatunk egy zászló alá vonni, s így az agresszor Anglia ellen vezetni a kezdetekkor még egymással acsarkodó felföldi Klánokat. A rákövetkező hadjárat során már angol oldalról kapcsolódunk a történelembe, rabigába hajtandó a lázadó álláspontra helyezkedő Felföldieket, míg az egyjátékos módot várhatóan William „Braveheart" Wallace hősies históriájának bemutatása zárja le. A kampánymód küldetései az alapvető történelmi hitelesség, ám fordulatok szintjén is bonyolódni kész játékélmény jegyében fogannak meg – ígérik a mű fejlesztési munkálatait végző Soft Enterprises alkotói. A kereskedelmi verzióval érkező szerkesztőkészletek, valamint a program multiplayer-támogatottsága ugyanakkor már most biztosítani látszik a Highland Warriors hosszabb távú újrajátszhatóságát. S noha többjátékos lehetőségek tekintetében még nagy a titkolódzás, annyi már biztos, hogy az érdeklődők mind helyi hálózaton, mind neten egymásnak eshetnek – maximális létszám: nyolc fő + kibicek.

A valós idejű stratégiai játékokat illető legalapvetőbb elvárásunk a különleges javadalmakkal, hátrányokkal rendelkező fajok hozzáférhetősége lehet, mely „fajok" – lévén a játék természetszerűleg szorítkozik emberek szerepeltetésére – a négy különböző Klán képében mutatkoznak itt, a Felföldön. Az angol hódítókat így a kor hadászati fejlettségének legjava, míg a McDonald Klánt rendkívül hatékony mezőgazdasága teszi versenyképessé a konkurens érdekek ellenében. A Highland Warriors alapvetően nem kíván kockázatot vállalni a klasszikus RTS elemek markáns átszabásával – az öt hozzáférhető nyersanyagtípus – élelem, arany, fa, kő, illetve érc – ezúttal is termelésorientált rendszert takar. Újdonság azonban, hogy nyersanyaggyűjtésben jeleskedő egységeink idővel elérhetik a mester fokozatot – e mesterek többszörös hatékonysággal teljesítenek, ám kizárólag saját szakterületükön. Katonai egységeink szintén képesek továbbfejlődni: a sikeresen megvívott ütközeteket követően tapasztalati pontok ütik markukat, míg a megegyező típusú egységek alkotta szakaszok egész hatékony manőverekre képesek. Példa: dárdás ifjaink szempillantás alatt képesek előreszegezni fegyvereiket – az így képzett „szúró hatású fallal" szembetalálkozók pontosan tudják, mit is nevezhetünk Abszolút Boldogtalanságnak. (Lásd a Rettenthetetlen hasonló jelenetét.)

Részletek mindenek felett. Ahogy külső nézetes játékok kapcsán a hatékony kamerakezelés, úgy RTS-ek kapcsán az egységek útkeresése – path finding –, illetve a kényelmes irányítás meg-





valósítása bizonyul rázósabb kérdésnek. A Highland Warriors alkotói komoly erőfeszítéseket tesznek a mesterséges intelligencia tökéletesítésére: az ügyes rutinokkal támogatott egységek képesek a távolságok, környezeti akadályok felmérésére, így utasításainkat a lehetséges legrövidebb útidő felhasználásával igyekeznek teljesíteni. Szó van intelligens ütközésvizsgálatról is, mely feladata szerint a hadszíntér mielőbbi meglátogatása helyett gombászni óhajtó ifjaink hathatós leszabályozásában jeleskedik. Ám legyen!

Interface-kérdés: a Highland Warriors alkotói korszerű, szabadon variálható kezelőfelületet ígérnek – ezen a fronton hasonló megoldásokat várhatunk a műtől, mint amilyenekhez a Dungeon Siege során lehetett szerencsénk. Így szabadon pakolgatható, meghívható/elzavarható ikonok hosszas sorai várják, hogy saját igényeinknek megfelelő kezelőfelületet alkossunk segítségükkel.

Figyelmet érdemel még a „unit locator" névre keresztelt kényelmi funkció, mely révén folyamatos tájékoztatást kérhetünk bármely egységünk pozíciójáról, illetve pillanatnyi aktivitásáról is – a megoldás jó eséllyel gyakorolhat hatást a jövő fejlesztőire.

Zimankós idők Hősei. A Highland Warriors alkotói folyamatosan változó időjárást ígérnek. Korántsem vizuális adalékokról szólunk itt csupán – a küldetések közben dinamikusan változó időjárási jellemzők komoly stratégiai faktoroknak tekinthetők. Zord idő esetén egységeink hatékonysága jelentős mértékben degradálódik, nehezebben jutnak élelemhez, sőt a hosszasabb hóesés átkelhetetlenné tesz olyan környezeti akadályokat, melyek leküzdése kedvezőbb időjárás esetén nem okozna gondot ifjainknak. A játékvilág tehát előbbnek, hihetőbbnek ígérkezik, semmint azt a futószalagon érkező RTS-ek révén – ha kényszerű módon is, de – megszokhattuk.

A Highland Warriors nem nélkülözi az RPG elemek útján fejleszthető, míg kedvező bolygóállás esetén szolgálatunkba állítható hősöket sem. A mű történelmi hitelességét fokozandó az éra meghatározóbb személyiségei kivétel nélkül készen állnak algoritmus-alakot ölteni: 2002 utolsó negyedévétől így komoly esély van rá, hogy bizonyos pillanatainkban William Wallace bőréből tarthassunk névsorolvasást seregeink élén.

ATLAS. Figyelem, figyelem! Ezennel technikai perifériákkal történő riogatás esete fog fent forogni. A Highland Warriors munkálataihoz kifejlesztett, ATLAS nevű grafikus motor 200 000 poligon egyidejű kezelését teszi lehetővé – az egységek 8000, míg az épületek és egyéb környezeti elemek átlagosan 1000-1500 felületet számlálnak. Valós idejű stratégiáról lévén szó, ezek az adatok igen meglepőnek tűnhetnek. Nos, a Soft Enterprises eltökélt célja oly fokú grafikus részletességgel párosítani az RTS műfaját, ami kizárólag FPS-ekre jellemző. Elhatározásuk komolyságát jól példázza a közeljövőben várható, ingyenesen letölthető „hangulatalapozó" FPS, mely során a 2002 utolsó negyedévére ütemezett stratégia egyes színhelyeit barangolhatjuk be. Gépkövetelmény tekintetében az alkotók 700 MHz-en pörgő processzorokat, illetve GeForce 2-es videokártyákat emlegetnek. A Felföldiek tehát jönnek, sőt jó esély van rá, hogy maradnak is.

GyZ
nonpluszultra@freemail.hu

EREDET

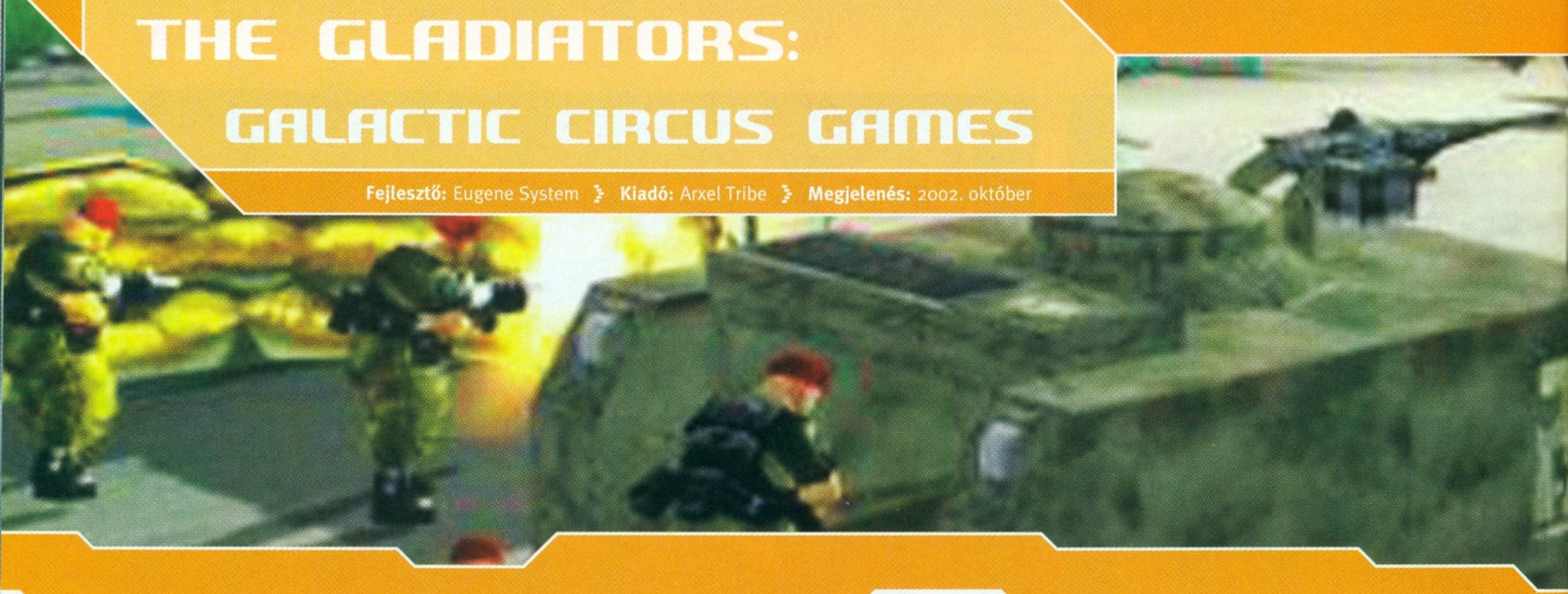
A Soft Enterprises alkotói realisztikus, történelemhű játékkal kívánják megörvendeztetni a közönséget. Márpedig történelemhű RTS-t alkotni a középkori Skócia mezején arra való középkori skótok nélkül: igen nehéz. A gondok persze nem a modellek megépítésekor, sokkal inkább azok megszemélyesítése során merültek fel. A készítők alapvető célja a korhű akcentussal, hamisítatlan skót „pátosszal" felvértezett szinkronhangok bemutatása, mely dialektust ez idő szerint maroknyian beszélik csupán a mű fejlesztési munkálatainak teret adó Németországban. Nos, – ezt csak lassan javaslom – a königswinteri „Studienhaus für keltische Sprachen und Kultur" – Kelta Nyelvek és Kultúrák Háza – tanítómesterének felbukkanása mesébe illő módon segítette a Soft Enterprises célkitűzéseit. A tanítómester, Michael Klevenhaus nem csupán a kérdéses nyelv és kultúra kiváló szaktekintélye, hanem színjátszással is foglalkozik. Útmutatásai, valamint aktív közreműködése nyomán így már a 99%-os eredetiség jegyében fogant Felföldi szinkronhangok, narrátori felvezetések is rögzítésre kerülhettek. A MacKay Klán hangrepertoárjának rendezését Elvira Veselinovic vállalta fel – a hölgy a kérdéses periódusban beszélt ír dialektus kitűnő ismerője. A professzionális alkotógárda tízórányi megfeszített munka során rögzítette a felvételeket, melyekből a játék hivatalos honlapján be is mutatnak párat. Bizony-bizony, mondom néktek, át-át érzik a skót whisky illata – alighanem minőségi szinkronizálásra számíthatunk.

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

THE GLADIATORS:
GALACTIC CIRCUS GAMES

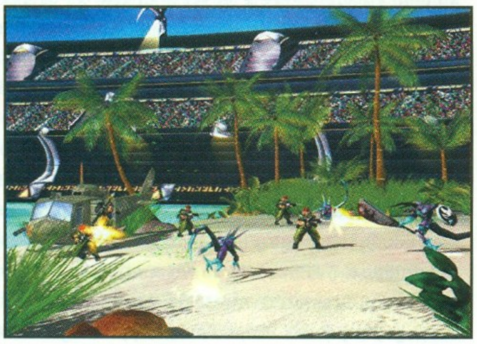
Fejlesztő: Eugene System **Kiadó:** Arxel Tribe **Megjelenés:** 2002. október

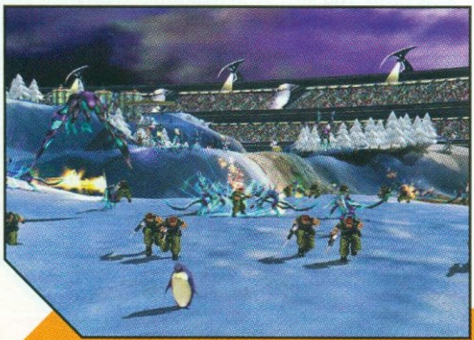


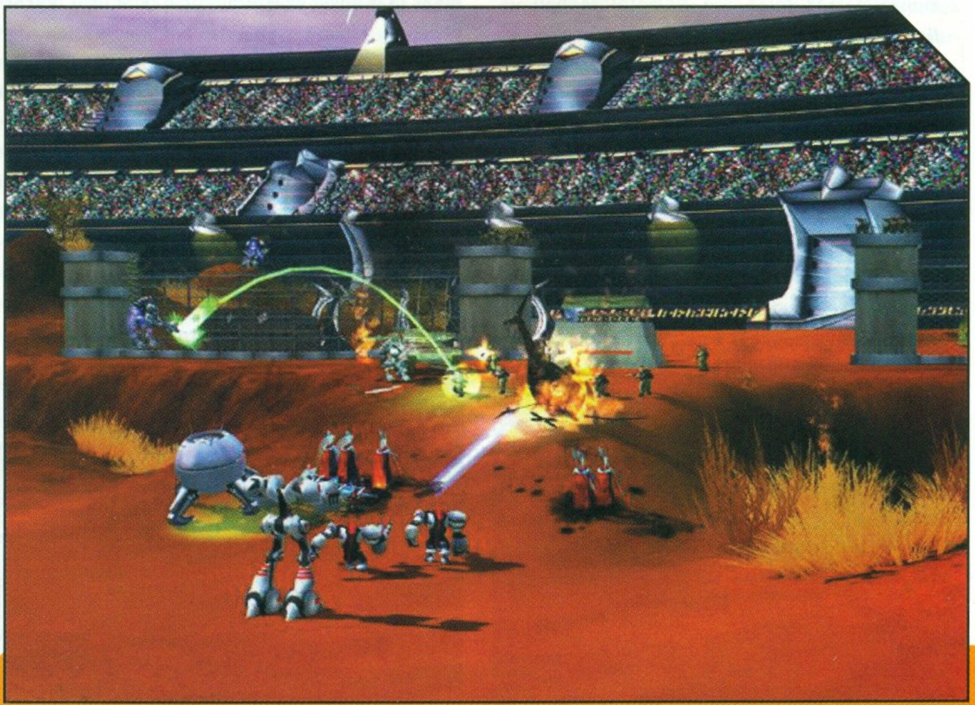
„Ave, Cézár! A halálba indulók köszöntenek téged!" – üdvözölték régen az ókori gladiátorok Róma éppen regnáló császárát. A The Gladiators: Galactic Circus Games című programban ez valahogy így hangozna: „Nyavalyás űrlény! A halálba indulsz, hát köszönj el tőlem!" Az Arxel Tribe gondozásában megjelenő játéknak ugyanis semmi köze az antik extrémsportokhoz, mivel a küzdelmek nem valós térben és időben, hanem idegen bolygón, futurisztikus környezetben játszódnak. Egy apróság azonban továbbra is változatlan: a gladiátoroknak körülbelül annyi az esélyük a túlélésre, mint egy egyenes kieséses orosz rulett-bajnokságon…

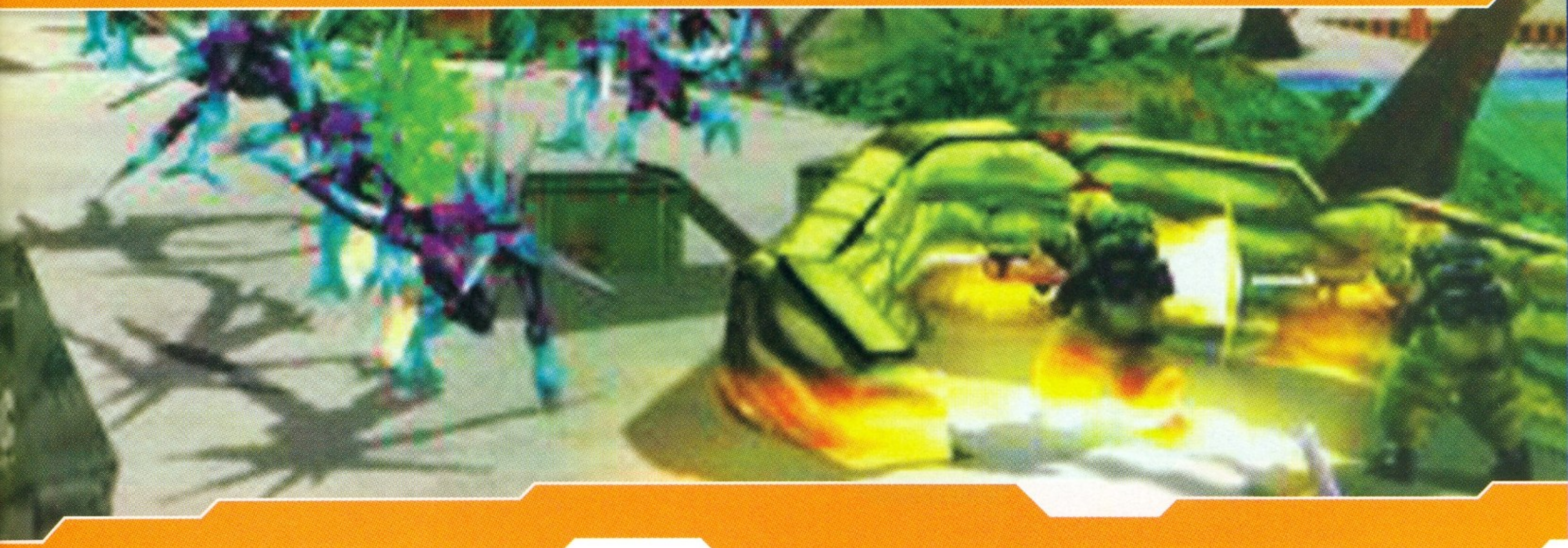
Mi elmegyünk szavazni! (De nem jövünk vissza…). „Mint oly sok mindenről, erről is a kormány tehet" – indul a játék sztorija. Mert ha a kormány 1970-ben nem küld kísérleti űrhajót a galaxisba, hogy körülszaglásszon egy fekete lyuk környékén, akkor a lyuk sem szippantja be az űrrepülőt emberestül, mindenestül, és a legénység sem kerül a lyuk „túloldalán" levő idegen planétára. A baj azonban megtörténik, és embereink pillanatok alatt a Galaktikus Cirkuszi Játékokon találják magukat. Ez nevével ellentétben nem vidám népünnepély, hanem a helyi választási forduló, és csak picivel civilizálatlanabb, mint teszem azt, egy hídfoglalás. A bolygólakók nem variálják túl a voksolást mindenféle kopogtatócédulákkal, hanem gladiátorokat toboroznak (általában kényszerrel), a jelöltek bedobják ezeket a derék önkéntes hazafiakat egy hatalmas arénába, aztán sípszóra a „humánerő amortizálása" minden elérhető eszközzel megindul. Akinek a csata végére marad élő embere, az jut tovább a következő fordulóba, urambocsá' a miniszterzsarnoki székbe (a „mission objective" tehát minden pályán igen egyszerű: túlélni). Greg D. Callahan, az eltűnt expedíció vezetője csapatával együtt választhat, hogy ki mellett korteskedik a kampány- és a halotti csend előtt (a szavazat-újraszámlálás érdekes lehet ebben a szisztémában…). A választék nem túl impozáns: a rossz, a csúf és a még csúfabb - alias Lydia, az emberek jelenlegi uralkodónője, Maximix, a „magic" névre hallgató faj góréja és a „galactic"-ok vezére, Fargass. Ugyan ezek remek nevek lennének egy átlagos Pirx kapitány-epizódhoz, de talán a készítőknek illett volna némi felvilágosítást adni a fajokról – e cikk írásakor ugyanis hiába nyálaztam át a neten fellelhető Gladiators-interjúkat és -előzeteseket ezért az infóért…

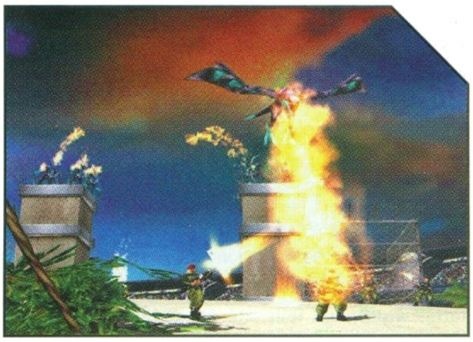
Real Time Shooter. Akik látták az úgy-ahogy működőképes sajtóverziót, azok a Myth és a Counter Strike kombinálásáról suttognak, vagyis sok-sok akcióval felrázott real-time taktikai stratégiára számíthatunk. Életünk – akár csak az FPS-ekben – már az első pillanatoktól kezdve veszélyben forog majd, de a spontánul kialakuló rövid tűzszünetekben taktikát is kell terveznünk, ha valaha is közelébe akarunk szagolni a győzelemnek. Ilyen műfaji keverés esetében szinte törvényszerű, hogy az építkezés és a gyűjtögetés eltűnik, ezért csak a csapatmozgatásokra és a megfelelő támadó- és védőformációk betartására kell ügyelnünk (ilyeneket gyárilag adnak a játékhoz, de magunk is készíthetünk hasonlókat). Ezen kívül nem árt figyelni az arénákban fellelhető tápokra, és minél többet felvenni belőlük: így a maguktól értetődő pluszokon kívül (új fegyver, tűzerő-növelés, gyógyítás stb.) mágikus kártyákat is szerezhetünk – ezekkel új











egységeket idézhetünk a pályára, tehát aki a kártyákat birtokolja, az birtokolja az utánpótlást is (és így nagy valószínűséggel a győzelmet). Végül, érdemes kihasználni a terepviszonyokat, már csak azért is, mert nem lesz fog of war a játékban, és minden utunkba kerülő bokor, bunker mélye vagy vastagabb pitypang elrejtheti pixeleinket a többiek szeme elől. A látótávolság kezelése egyébként is korrekten lesz megoldva, a magaslatokon henyélő egységek előbb észreveszik majd az ellent, támadás esetén pedig bónuszokat is kapnak. A fent leírtak jól alátámasztják a készítők szándékát, miszerint „azt szeretnénk, ha a The Gladiators lenne a leggyorsabb, legpörgősebb RTS". Ez a vágyuk valószínűleg teljesülni fog: a szűk, változatos tér, valamint a rengeteg ellenfél és power-up biztosan megdobja az adrenalin-szintünket. Nem csoda, hogy a multiplayer partik is inkább az FPS-ekre emlékeztetnek majd: egyszerre 2-16 játékos gyalulhatja egymást legalább 5, legfeljebb 20 perces ütközetekben – ugyebár, ez szokatlanul rövid idő egy RTS-multitól, szóval tényleg nem lesz sok időnk lazsálni. Mindez remekül hangzik, ám az effektív játékidő kissé aggaszt: a készítők 20 küldetést és 10 deathmatch-térképet ígérnek, ami egy ilyen arénásdiban kevésnek tűnik – félek, hogy a Quake III-on kívül más nem engedheti meg magának ezt a luxust...

Szép is, gyors is. A Eugene System saját 3D-motort kódolt hozzáigazítva azt a játék minden porcikájához. Ennek köszönhetően az arénákban a fáktól a sziklákig mindent le lehet majd rombolni (akár földdarabokat is kirobbanthatunk a helyükről), a teljesen szabad mozgatású kamerarendszerrel pedig bármilyen nézetet kiválaszthatunk pusztításunk megcsodálásához, azaz nem lesz rögzített kameratengely. Egy arénában egyszerre kb. 500 egység harcolhat komolyabb lassulás nélkül (ebből ki is derült, hogy az arénák annyira azért mégsem kicsik, mint mondjuk egy focipálya; keresgélni kell, mire meglátjuk a távolban az őrjöngő nézőkkel teli lelátókat), és igen széles tartományban mozgó zoomolási rendszer segíti a játékost abban, hogy mindezt átlássa. Ez a kicsinyítés/nagyítás már-már a Black & White szintjén mozog: nyugodtan megtehetjük, hogy megnézzük közelebbről az egyik ellenfél kesztyűjét, majd kinyitunk a kamerával, szép lassan távolodunk a földtől, és egyszer csak azon vesszük észre magunkat, hogy már jóformán a lelátón ülünk, és valamelyik néző a fülünkbe köpködi a szotyit. A készítők az effekteket sem aprózták el: dinamikus árnyékok, diszkrét vérpermetek, időjárás-változások fogják kísérni utunkat, viszont mindezt GeForce 3-ra és 4-re optimalizálják, szóval lehet gyűjtögetni az új vasra valót. A technikai játékelemek AI-ra vonatkozó rutinjairól sem olvastam még rosszat: állítólag az útkeresésbe nem lehet belekötni, és az ellenfelek viselkedése is hozza az elvárható „genyóbb vagyok, mint te" szintet – természeten a különböző ellenfelek más-más haditervvel a fejükben fognak nekünk ugrani (és remélhetőleg megpusztulni). A modellek és a textúrák sem ejtenek csorbát a grafikán: hiteles és változatos környezeteken (dzsungel, sivatag, város, sarkkör stb.) fogjuk végigpofozni az udvariatlan idegeneket. Emellett a gyengécske – ám e kevert műfaj esetében megbocsátható – történet megértését az elvárható 3D-s animációkon kívül egy Max Payne-szerű képregény is támogatja majd, és ahol ilyen apróságra figyelnek, ott nem szokott gond lenni a hangulattal sem. Ezek után az lenne meglepő, ha éppen a zene lógna ki a sorból: aki csak hallotta a játék trackjeit és hangjait, áradozik róluk külön kiemelve a közönség bénázásunkra adott reakcióit.

Persze, valami mindig akad, amin a program elúszhat, és ez jelen esetben szerintem az irányítás. Több ember egyidejű és önálló kommandírozása igen nehezen megvalósítható, nem meglepő tehát, hogy a sajtóverzió tesztererei is a kezelésre panaszkodnak a neten. Ezt leszámítva (és persze erősen bízva abban, hogy végül használható irányítást kapunk) azt kell mondanom, hogy a The Gladiators igen finom csemegének ígérkezik (bár a keretsztorival majdnem kiüldözött a világból). Ennek biztosan nem fordítom majd le a hüvelykujjamat...

Stöki
stoki@ipma.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

RACING LEGENDS

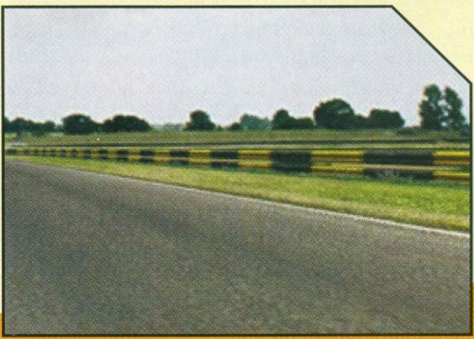
Fejlesztő: West Racing Ltd › **Kiadó:** West Racing Ltd › **Megjelenés:** 2002. vége

Múlt. A PC Guru 2001/03-as számában megjelent World Sports Cars bemutató óta eltelt másfél évben sajnos csak a játékkal kapcsolatban felmerült gondokról tudtam beszámolni. Pedig minden úgy indult, mint a mesében. Tony és Chris West, egy angliai testvérpár a Grand Prix Legends sikerén felbuzdulva elhatározták, hogy készítenek egy hasonlóan élethű szimulátort azzal a különbséggel, hogy a mai kort és a sportautókat veszik alapul. Elképzelésükhöz kiadót is találtak az Empire személyében. Westék még nagyobb elánnal folytatták a program fejlesztését, aminek eredményeként a 2000. évi E3, illetve az ECTS kiállításon is játszható verzióval kápráztatták el a közönséget. Ezután azonban hosszas csend következett, majd robbant a bomba: a kiadó először kérte, végül már követelte, hogy a stílus az eredeti ultrarealisztikus szimulátor helyett inkább az arcade kategória felé tolódjon el, mivel így sokkal nagyobb profitra számíthat. A készítők erről természetesen hallani sem akartak, hiszen nem azért dolgoztak éveket, hogy olyan játék kerüljön ki a kezükből, amelyet nem éreznek sajátjuknak, arról nem is szólva, hogy nem akarták becsapni azokat a fanatikusokat, akik bíztak bennük. A WSC megvalósításáról a fentebb említett okok miatt persze le kellett mondaniuk, sőt mi több, egy éve szakítottak az Empire-rel annak ellenére, hogy nagyon komoly anyagi hátrányuk – amely egzisztenciájukat is súlyosan érintette - származott a dologból, valamint a munkájuk is kárba veszett, hiszen maga a program is az Empire tulajdonát képezte (az alapokat továbbfejlesztve – magyarul lebutítva - szeptemberben hozzák ki saját verziójukat Total Immersion Racing néven).

Jövő. Megszállottságukat jól tükrözi, hogy ennyi nehézség ellenére sem adták fel, és a kiadótól való megválás után rögtön elkezdtek dolgozni új projektjükön, amelybe az elmúlt 5-6 év munkája már továbbfejlesztve kerül be. Több mint egy év hallgatás után, néhány nappal ezelőtt tett bejelentésük szerint itt az új sikervárományos: a Racing Legends. Az elmúlt időkből okulva a terjesztést saját maguk végzik (interneten keresztül lehet majd megrendelni), így a kiadók kénye-kedvének sincsenek kiszolgáltatva, a program minősége kizárólag csak rajtuk múlik. Nem szeretnék tovább várakoztatni a szimulátor-társadalmat, ezért a tervek szerint még karácsony előtt megjelentetnek egy ún. alap játékot, amely tökéletes kidolgozást és fizikai modellezést tartalmaz majd, de az idő rövidsége miatt nem lesz minden beépítve. Előtte azonban rohamléptekben el kell kezdeni a bétatesztelést, amelyben bárki részt vehet, csak jelentkeznie kell (legalábbis ez a pillanatnyi helyzet), majd ha ez lezárult, kiadnak egy demót. A béta egy később megnevezett autót és egy kitalált pályát fog tartalmazni. Azért ennyire sejtelmes, mert a West Racing Ltd-nek jelenleg semmilyen hivatalos licence nincs sem pályára, sem autóra vonatkozóan (az Empire ezeket is elvitte), de a tárgyalások már folynak a háttérben. Egyébként a teszt fogja meghatározni, hogy mi kerüljön bele az alapszimulátorba. A későbbiek során különböző kiegészítőkkel lehet fejleszteni a játékot. Ezek közül a normál csomagok (pl. sérülésmodellezés, napszak és időjárás, replay, valós idejű telemetria, biztonsági autó és pályabírók) ingyenesek lesznek, az összetettebb változatok pedig pénzbe kerülnek, amelyeket szintén a világhálón lehet majd megrendelni, és a meglévő játékra feltelepíteni. Ez utóbbiak már önmagukban megállják a helyüket, mert szinte új játékot jelentenek: teljes versenykategória, funkcionális újdonságok, részletes műszaki adatok az adott versenyautókról, beállítási útmutatók, a versenyág történeti áttekintése, pályatérképek, vezetési tanácsok stb. Az igazán elszántak exkluzív bőrkötésben is hozzájuthatnak ezekhez a CD lemezekhez. Néhány tervezett kiegészítő: Rally, Land Speed (sebességrekord), Drag (gyorsulás), Hill Climb (hegyi verseny). A folyamatos fejlesztéssel és bővítéssel a motorsport minden ága és érája elérhető lesz. A fizikát szerényen csak tökéletesre kívánják fejleszteni, az autókat nagy részletességűre és valósághűre (a főbb alkatrészek, tehát a váz, a motorblokk, a felfüggesztés, az üzemanyagtartály, a kerekek egyenként lesznek elkészítve, és így illesztik össze a versenygépet, valahogy úgy, mint az életben; ebből következik, hogy minden egyes alkotóelem sérülhet) tervezik, továbbá a pályák is a legapróbb részletekig lesznek kidolgozva. A műszerfalak modellezése során is a valósághűségre törekednek: minden gomb, kapcsoló, kar, kijelző ott lesz és úgy fog működni, ahogyan az életben. Óriási hangsúlyt fektetnek a multiplayer, és azon belül is az online részre. A legprofibb kapcsolódást tervezik megvalósítani felhasználva a GPL-es tapasztalatokat. Minden autónak lesz egy sorszáma, amelynek alapján nyomon lehet követni az eredményeit, akár világranglista formájában is. A csalás lehetőségét megpróbálják kizárni. Azt is be lehet majd állítani, hogy milyen kötelező nézetből, sérülési modellezéssel, vagy külső segítséggel lehet részt venni a futamokon. Online módban csupán nézőként is részt vehetünk majd.

Forradalmi újítás a „kiterjeszthetőség", ami azt jelenti, hogy a játék nem fog elavulni, mivel a jövőbeli új hardver- és szoftvertechnológiák a kiegészítőknek köszönhetően folyamatosan beépíthetők lesznek. A kétprocesszoros, többmonitoros rendszerek, illetve a 3D-s szemüvegek eleve támogatottak.

Szerintem hamarosan hallunk a fejleményekről, és természetesen közzé is tesszük ezeket.



Tasnádi Zoltán

Köszönet Csiki Péternek

› CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

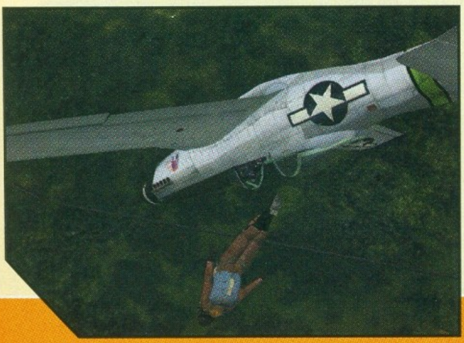
MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Fejlesztő: Microsoft › **Kiadó:** Microsoft › **Megjelenés:** 2002. ősz

Megszokhattuk már, hogy a Microsoft megpróbál vezető szerepet elérni szinte minden egyes számítógépes iparágban. A cég operációs rendszereit ugyan sokan bírálják, egy valamiben azonban mindenki egyet ért, a Microsoft a játékprogramok piacán eddig csak nagyszerű alkotásokkal jelentkezett. Legfőképpen igaz ez a repülés-szimulátorokra, mely téren a lassan már tíz éve futó Flight Simulator sorozat a 2002-es verzióval olyan előnyre tett szert a konkurenciával szemben, hogy az egyetlen, még úgy-ahogy talpon lévő fejlesztőcég, a Terminal Reality éppen a múlt hónapban jelentette be, hogy végleg megszüntetik a FLY sorozatot.

A Flight Simulator kétévenkénti megjelenései között a Microsoft az előző év tapasztalatait felhasználva 1998 óta immár harmadszor, újra a képernyőnkre varázsolja a Második Világháború légi eseményeit Nyugat-Európa felett, ezúttal a Combat Flight Simulator 3-ban. A helyszín tehát adott, csakúgy mint a repülhető nemzetek listája: harcba szállhatunk a német Luftwaffe, az angol RAF és persze az amerikai USAAF színeiben. A program első két része is nagyszerű játék volt a maga idejében, olyannyira, hogy a CFS2-t csak az idén megjelent Il-2 Sturmovik tudta letaszítani a trónjáról.

A harmadik Combat Flight Simulator megjelenésével viszont lehet, hogy a Sturmovik csúszik vissza a dobogó második helyére, a program ugyanis rengeteg újítást fog tartalmazni az elődökhöz képest. Az egyik legérdekesebb a pilótáink szerepjátékokhoz hasonló fejlesztgetése lesz. Sajnos még nem jelent meg túl sok információ erről a funkcióról, de valószínűleg a Eurofighter Typhoonhoz hasonlóan lesz megoldva.



A legjelentősebb újítás a program hadjáratait érinti. A CFS2-ben sokan kifogásolták az előre legenerált, harmadik, negyedik nekifutásra unalmassá váló küldetéseket. Nos, a 3. rész teljesen dinamikus hadjárattal elégíti ki a rajongókat, amelyben az általunk elért sikerek illetve kudarcok közvetlenül befolyásolják majd a háború kimenetelét. Sokan felteszik most a kérdést, de mi van akkor, ha a németek oldalán harcolok? Nos, a háborúba 1943-ban kapcsolódhatunk be, és egészen 1947-ig repülhetünk az általunk kiválasztott légierő kötelékében! Sőt mi több, a játék fejlesztői elrugaszkodtak a valóságtól, és így lehetőség lesz arra, hogy a háborút megnyerjük a németeknek. Mivel a játék időtartama legalább két évvel kitolódik, 1945 után minden nemzet légierejében megjelennek a sugárhajtású vadászgépek. Először a németek Me-262-esei uralják majd az eget, de nem sokkal később már a RAF is hadrendbe állítja az első Vampire F MKI-et, így a német gép végre méltó vetélytársra akad. A pontot az i-re az USAAF P-80 Shooting Starjai teszik fel a háború utolsó évében.

A sugárhajtásos gépeken kívül persze olyan klasszikus Második Világháborús gépekben tehetjük magunkat próbára, mint az angol Mosquito vagy a Spitfire, az amerikai P-51 Mustang és a P-38 Lightning, vagy a német Focker-Wulf FW-190 és a Bf-109. A vadászgépek mellett megjelennek a bombázók is. Lehetőségünk lesz a kor legfontosabb bombázógépeinek kipróbálására is. Beülhetünk a pilótafülkébe, a bombázótiszt és persze a fedélzeti lövészek székébe is. Összesen 18 repülhető gép szerepel majd a játékban.

Amíg a programozók a repülési modellt a nagyszerű FS2002-ből, a sebesülési modellt pedig a Combat Flight Simulator második részéből vették át, a játék teljesen új fejlesztésű grafikus motorral

büszkélkedhet. Hihetetlen látványban lehet majd részünk egy-egy ellenséges híd vagy tankoszlop támadása közben. Alattunk kis falvak, fák, búzatáblák, utak tavak és folyók húznak el. Elég csak megnézni a már kiadott képeket a játékból, hogy lássuk, ilyen tökéletes grafikát eddig egyetlen szimulátorban sem csodálhattunk meg.

Szerencsére újraírták a program multiplayer részét is. Az elődökhöz képest már játszhatunk cooperative módban is, nem csak head-to-head légi csatákban, sőt, lehetséges lesz a teljes hadjárat végigjátszására többjátékos módban úgy, hogy mind a három oldalon valós piloták repülnek.

Megmarad továbbá az összes Microsoft repülőgép-szimulátorra jellemző bővíthetőség is. Sajnos a régi FS/CFS gépek ugyan nem importálhatók a 3. részbe, de a programhoz adott GMAX segítségével, aki egy kicsit is ért a 3D-s tervezéshez, könnyűszerrel alkothat új repülőeszközöket. A küldetés- és hadjárattervező természetesen szintén helyet kap majd a játékban.

Az idén ősszel megjelenő CFS3 valószínűleg nagyot robbant majd a harci repülőgép-szimulátorok piacán. Az egyetlen gond talán csak az ára lesz, amely ha követi az FS2002-vel beállított szintet (25000 Ft), akkor sajnos nagyon kevesen tehetik majd meg Magyarországon, hogy megvásárolják a játékot.

neuro
neuro@agria.hu

› CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MOTO GP

Fejlesztő: Climax Motorsports › **Kiadó:** THQ › **Web:** www.thq.com

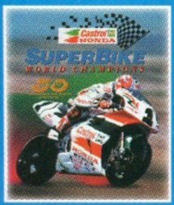
Sasa azzal a felkiáltással nyújtotta át ezt a motoros játékot, hogy egyáltalán nem szimulátor, de neki nagyon tetszett, és 4 oldalt gondolt róla. Arcade játékról ilyen nagy terjedelemben írni? Itt valami nem stimmel – gondoltam. Mikor aztán kipróbáltam, megértettem, hogy a szerkesztők gyöngye miért lelkendezett ennyire.

Megunhatatlan. Kicsit félve ültem le a monitor elé, de rögtön az intro kellemes meglepetéssel szolgált. A készítők ugyanis nem vesződtek saját videó összevágásával (szerintem igazuk van, még a legjobbakat sem nézi meg az ember kettőnél többször), hanem egyszerűen átvették a tévéközvetítés hivatalos kezdetének képkockáit.

Az ismerkedést a Training játékmódban kezdtem, de egy pillanatra lefagyott a mosoly az arcomról. A motor nem úgy viselkedett, mint ahogy azt vártam. Aztán rájöttem, hogy a hiba bennem keresendő, mert az egy hónapos intenzív Forma-1-ezés tapasztalatait el kell felejteni, ugyanis a kétkerekűek irányítása egészen eltérő: kanyarodáshoz a gépeket be kell dönteni, és ez bizony időbe telik...

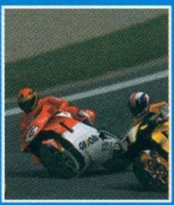
A kezdeti lépéseket a saját motorunk létrehozása jelenti. Név beírása, három karakter megadása, ami a versenyző hátán fog virítani, típusválasztás, színezés, rajtszám megadása (az ellenfelek számai már foglaltak). Ha mindezzel megvagy (a festéssel jó sokáig el lehet szórakozni), kapsz 10 credit pontot, amelyeket a menettulajdonságot befolyásoló négy tényező között tetszőlegesen oszthatsz el. Ezek sorrendben: Cornering (fordulékonyság), Braking (fékezhetőség), Top speed (csúcssebesség) és Acceleration (gyorsulás). Én az elsőre „költöttem" a legtöbbet, három pontot pedig meghagytam a gyorsulásra. Továbblépve mind a négy összetevővel kapcsolatban 5-5 feladatot kapsz, amelyek teljesítéséért újabb creditek lesznek a jutalmad, így fokozatosan fejlesztheted a mocidat, ami által gyorsabb és vezethetőbb lesz. Önbizalomhiányban szenvedők választhatják az 1 pontot érő gyengébb, ezüst fokozatot, és ha ez sikerült, megpróbálhatják az arany nehézséget +1 pontért (nem vesztesz semmit, ha egyből az aranyra mész, akkor is csak két pontot kapsz). A fordulékonyság feladatai (szinte mindegyiknek időkorlátja van): 1. szlalom (itt éreztem leginkább a motorokra általában jellemző egyedi vezetéstechnikát), 2. kanyarodás egy pályaszakaszon, 3. kanyarodás bóják között, 4. egyetlen kör egy fantáziapályán, 5. másik pályán egy kör sűrűbben elhelyezkedő akadályok között. Fékezhetőség: 1. 180 fokos forduló, 2. csak első keréken haladás 1 illetve 2 másodpercig, 3. 360 fokos forduló, 4. akadályok kikerülése fékezéssel, 5. 360 és 180 fokos forduló egymás után. Végsebesség: 1. gyors pályaszakasz teljesítése, 2. egy teljes kör 100 mp alatt, 3. Kenny Roberts

1998 › CASTROL HONDA SUPERBIKE



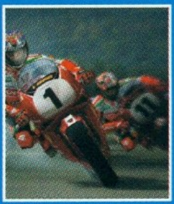
A játék a Honda gyár licencével rendelkezett, de ezzel minden jót el is mondtam róla. Igénytelen grafika, arcade-nak is gyenge fizika, kitalált dolgok tömkelege, semmi extra beépítve, ami miatt érdemes lenne újra és újra elővenni.

1999 › GP 500



Igazi szimulátor, de a többség számára túlságosan nehéz volt, és a készítők mintha az irányítást sem találták volna el pontosan. Néhányan istenítik, de az előbb említett ok miatt nem vált belőle tömegjáték.

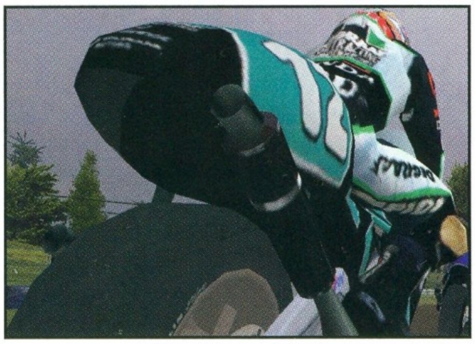
2000 › SUPERBIKE 2000



A legnagyobb sikert ez aratta, ami nem csoda, hiszen minden adva volt a győzelemhez: teljes évad hivatalos feldolgozása, kitűnő grafika, pontos pályák, remek hangulat, eltalált fizikai modellezés. 2002-es változat azonban nem várható.

(2000. évi világbajnok) mögött egy kör után nem szabad nagyobb különbséggel lemaradni, mint 5 illetve 3 mp, 4. egy kör Suzukában, és az első 5 vagy 3 között kell lenni, 5. Valenciában három körön keresztül végig az első 5-ben vagy 3-ban kell haladni. Végül a gyorsulás feladatai: 1. egykerekezés meghatározott távon, 2. folyamatos bal ívű kanyar egyre nagyobb tempóval, 3. kerékfüstölés (folyamatos gázadás mellett az első féket alkalmazva lehet ezt elérni), 4. Phillip Islanden 3 vagy 5 kör, és bukás nélkül az első 5-ben vagy 3-ban kell célba érni, 5. Mugellóban határidőn belül kell négy ellenőrzőpontot áthaladni. Ez összesen 20 lecke, de nem kell sorban haladni, a négy összetevőt egyenként is lehet javítani. Óriási könnyebbséget jelent továbbá, hogy a feladatokat büntetés nélkül újra és újra meg lehet próbálni.

A Time Trial-ban értelemszerűen csak arra kell figyelnünk, hogy minél gyorsabb köröket fussunk. Nincs semmilyen limit, a motor nem használódik vagy károsodik. A saját, fejlesztett gépünkkel is mehetünk, de valódi versenyzők közül is választhatunk. A legjobbak rejtve vannak, alapból csak a mezőny második fele elérhető (ebből a listából Garry McCoy és Kenny Roberts a legnagyobb név). Amíg más játékmódban nem szabadítjuk fel a lezárt pályákat, addig csak három áll rendelkezésünkre (Suzuka, Jerez és Le Mans). A Quick Race adottságai megegyeznek az időfutaméval (itt sem választhatjuk minden pilótát és pályát), ám végre versenykörülmények között is kipróbálhatjuk magunkat. Három szinten indulhatunk attól függően, hogy milyen erős ellenfeleket szeretnénk (Rookie, Pro, Champion). A száguldozás azonban nem lehet esztelen, mert figyelnünk kell a többiekre is, továbbá a motorunk nem bírja, ha sokáig gyilkoljuk, szóval ésszel kell vezetni. A legtöbb lezárt dolgot az Arcade Championship teljesítésével lehet kinyitni. A futamokon minél több pontot kell összegyűjteni, és ezzel az eredménnyel lehet továbblépni a következő pályára. Mindenért pont jár: előzés, helyezés, ugratás, egykerekezés stb., de legtöbbet a Clean section elnevezésű okossággal gyűjthetjük. Egy körben ugye három időellenőrző pont van. Nos, ha ezeket úgy tesszük meg, hogy közben nem hagyjuk el az aszfaltcsíkot, és nem esünk el, akkor jár a több ezer pont, ráadásul a megszerezhető alap folyamatosan növekszik, tehát ha mondjuk 5 körön keresztül egyszer sem nullázódtál le, abban az esetben több százezer pont lesz a jutalmad. Vannak bizonyos ponthatárok, amelyek elérése esetén egyéb extrák tárulnak fel előtted. A teljesség igényével: 1. Mirrored tracks: versenyzés a pálya tükörképén (felnyitása: bajnoki cím Rookie fokozaton), 2. Reversed tracks: pályák visszafelé (Pro fokozat megnyerése), 3. Sheridan: bónusz pálya, de ismerős lehet, mert sok feladat van itt a Training módban, a választható naplementés időjárás pedig szemkápráztatóan gyönyörű (bajnoki cím Champion nehézségen), 4. Legend: hipererős ellenfelek (100-nál több credit pont gyűjtése), 5. Toon: olyan lesz a kinézet, mint a képregényekben (arcade bajnokságban 200 000 pont elérése esetén), 6. Wireframe: a grafika vonalakból épül fel (400 ezer pont), 7. Brring ding ding: megváltozik a motorok hangja, valahogy úgy, mint ahogy azt a Sláger rádió Bumeráng c. reggeli műsora által szervezett Trabant hangutánzó versenyben hallhattuk (1 200 000 pont), 8. Turbo: 430-nál nagyon jó a sebességérzet :) (3 millió), 9. Umbrella: fürdőruhás lányok vezetik a motorokat (7 millió pont). Mindezek azonban hamar megunható érdekességek, az arcade bajnokság fő vonzereje inkább abban rejlik, hogy az eredményeink alapján sorra szabadíthatjuk fel a lezárt versenyzőket és pályákat, amelyeket aztán egyéb játékmódokban is választhatunk. A legnagyobb kihívás természetesen a Grand Prix series, amelyben a 2001-es szezont játszhatjuk végig. A versenyzők listája teljes, a pályákból viszont a valóságos 16 helyett csak 9 találunk. Aggodalomra azért nincs ok, mert a legnagyobb kedveltségnek örvendők (pl. Assen, Donington, Le Mans, Mugello, Brno) mind megvannak, és a pontosságukra sem lehet panasz, jó néhány szimulátor is megirigyelhetné őket, olyan élethűre sikerültek. Lehetőség van szabadedzésre (előtte körbevisznek minket mintegy bemutatva, hogyan kell helyesen vezetni az adott versenyhelyszínen; mindez ismerős lehet a tévéközvetítésekből), a rajtsorrend pedig természetesen az időmérőn dől el. A játék hivatalossága még a feliratok kinézetén is tetten érhető, sőt azok a bizonyos színes bukósisakok is megjelennek. Talán van olyan,



VALENTINO „DOKTOR” ROSSI

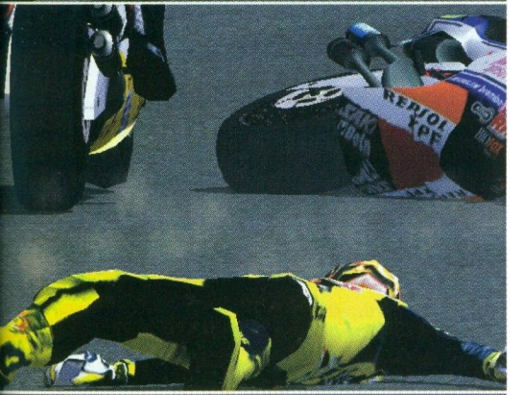
A „Doktor úr” 1979. február 16-án született az olaszországi Urbinóban. Kivételes tehetsége már kiskorában megmutatkozott. Karrierje 1990-ben kezdődött a mini motoros osztályban. 1993-ban egy Cagiva nyergében debütált az olasz Sport Production 125 ccm-es géposztályában, ahol 94-ben bajnok lett. A következő idényben hivatalos Aprilia versenyzőként részt vett az Európa Bajnokságon, és első évében mindjárt a harmadik helyen végzett. A szezont az olasz bajnoki címmel koronázta meg (minden idők legfiatalabbjaként). 1996-ban történt meg a nagy ugrás: a 125-ös kategóriában résztvevője lett a vb mezőnyének. Egy Apriliát hajtva (a Scuderia AGV csapat tagjaként) 111 ponttal a 9. helyet szerezte meg az év végi összesítésben. Újoncként rögtön teljesítette a három legnagyobb értékmérőt: edzéselső a Cseh Nagydíjon, nyert versenyt (szintén Csehország), és megszerezte élete első leggyorsabb körét is (Francia Nagydíj). 1997-ben minden idők második legfiatalabb 125-ös világbajnokként köszönthetjük, ekkor már a Nastro Azzurro csapat színeiben (321 ponttal és 11 futamgyőzelemmel zárta az évet). 1998-ban a csapattal együtt feljebb lépett a negyedliteresek közé, és végleg elcsendesítette a kétkedő, illetve féltő hangokat, miszerint túl nagy ugrás lesz ez, többeknek beletört már a bicskája: 201 ponttal és 5 győzelemmel második lett. Egy évvel később pedig már a legfiatalabb 250-es világbajnok az Aprilia Grand Prix Racing Team tagjaként (309 pont, 9 győzelem). 2000-ben tovább emelte a tétet, ugyanis a királykategóriában, az 500 ccm-esek között állt rajthoz, de már Hondával (Nastro Azzurro Team). Folytatta kiváló sorozatát, 2 győzelemmel az összetett második helyét kaparintotta meg (209 pont). 2001-ben – az eddigi logikát követve – a világbajnoki címnek kellett következnie. Most sem okozott csalódást: 325 ponttal, 11 győzelemmel mindenkit maga mögé utasított. Még ebben az évben mintegy mellékesen – Colin Edwards SBK menővel kettesben – megnyeri a híres suzukai 8 órás motorversenyt. 2002-ben pedig sikert sikerre halmozva óriási főlénnyel vezeti a pontversenyt. Számadatok (lezárva: 2002. július 31.): 101 Grand Prix start (125 – 30, 250 – 30, 500 – 32, MotoGP – 9), 47 győzelem (125 – 12, 250 – 14, 500 – 13, MotoGP – 8), 2. helyezés 11, 3. helyezés 10. Pódium 68, edzéselsőség 21, leggyorsabb versenykör 42. Világbajnoki címek száma: 3 (125, 250, 500!).

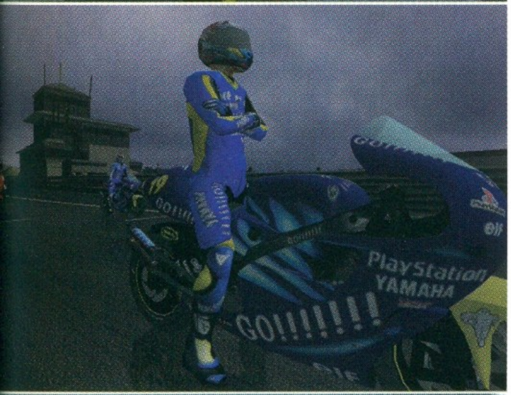
Édesanyja Stefania (minő véletlen, hogy a kedvenc női neve is ez), a papa Graziano, testvérei pedig Luca és Clara. Jelenleg 59 kg és 179 cm magas. Csapata a Repsol Honda Team (#46). Eddigi élete legszebb pillanata a 97-es vb cím megnyerése a 125-ös kategóriában. Legrosszabb élménye 1998-hoz fűződik: bukás a brnói pálya második kanyarjában. Kedvencek: pálya – Assen, autó – Porsche, focicsapat – Fiorentina, film – Blues Brothers, színész – Nicolas Cage, színésznő – Cameron Diaz, háziállat – angol bulldog (Guido), nyaralás – Jamaica, motorbicikli – Honda, étel – Pasta (olasz tésztaféle).
Példaképe Ayrton Senna, a motorosok közül Kevin Schwantz tette rá a legnagyobb hatást. Hobbijai: motocross, sí, foci és a barátai. Lakatlan sziget három kívánsággal: „egy lány, egy crossmotor és egy hajó, amellyel hazajuthatok”. Első motorja egy cross-gép, „a típusára már nem emlékszem”. Pályafutása utáni életét rallyversenyzőként képzeli el (néhány kisebb futamon már indult is).

A motorversenyzés világában Schumacher-szintű sztár, ám Forma-1-es kollégájával ellentétben ő nem osztja meg az embereket, kis túlzással elmondható, hogy mindenki szereti. Megszámlálhatatlan rajongói klubja működik, a legfanatikusabb szurkolói különbuszokkal követik versenyről versenyre.
Egyáltalán nem szállt fejébe a dicsőség, megmaradt annak a közvetlen srácnak, aki azelőtt is volt. Mindig kapható a mókára, sokszor nevettette meg a nézőket. Előfordult, hogy a szigorú reklámutasításoknak fittyet hányva teljes strandfelszerelésben állt a dobogó legfelső fokára (úszógumi, rövidnadrág, papucs).

A leintést követően rendszeresen különböző akrobatikus mutatványokkal szórakoztatja a publikumot, lábaival tapsol a kormány fölött, oldalt fordul az ülésen, de olyan is volt, hogy a motoron állva ért célba, jó százas tempó mellett. Amikor ismertté vált a „Doktor úr” becenév, a következő futamon (amelyet természetesen megnyert) azt találták ki, hogy egyik barátját beöltöztették orvosi ruhába, és a motoron mögé ülve együtt tették meg a tiszteletkört.
Utoljára még egy esetet megemlítek, mert látom, hogy egyre kevesebb a hely: a versenyszezon leggyorsabb végsebességű pályáján, Mugellóban két ismerősét rendőregyenruhába bújtatták, és mikor a kockás zászlóval az első helyen leintették, közúti ellenőrzést színlelve félreállították, felírták az adatait, majd megbüntették gyorshajtás miatt.

(A CD-melléklet Autószimulátorok rovatában találtok néhány érdekességet: különleges fotók, háttérképek, Winamp skinek stb.)





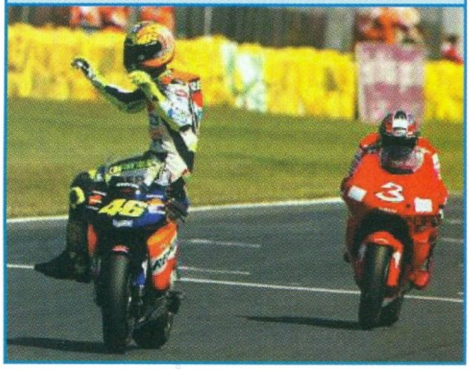
aki a tévében sem érti ezeket, ezért a magyarázatukat megpróbálom röviden összefoglalni: a pályák időmérés szempontjából három (ritkán négy) szakaszra vannak bontva. Ha valamelyik szakaszon gyengébb időt mentél a saját legjobbadnál, akkor szürke sisak jelenik meg. Ha saját magadhoz képest jobb vagy, akkor kék, ha pedig mindenkinél gyorsabb voltál azon a résztávon, akkor ezt piros sisak jelzi. A rendszer szerintem nem bonyolult, és az átlagostól sokkal több információt nyújt. A futamok hossza egyénre szabható, a skála 5 körtől a valóságosig terjed. A versenyévad során most is lehetőségünk van a gépünk fejlesztésére (szintén 10 alappont, majd helyezéstől függően további plusz pontok), ennélfogva az eleinte nehezen irányítható motorunk a versenyek előrehaladtával egyre inkább kezelhetővé válik attól függően, hogy a négy meghatározó elem közül ki melyiket részesíti előnyben (egyébként a lezárt versenyzők és pályák ebben a játékmódban is feloldhatók). Multiplayerben osztott képernyőn vagy hálózatba kötve játszhatunk.

Nyekem teccik. Azonban a Grand Prix bajnokságtól nem szabad várni, hogy a játék egyszeriben átvált szimulátorrá. Továbbra is a könnyed vezethetőség a fontos, ami azt jelenti, hogy nagyon nehéz elesni, még az apróbb ütközéseket is bukás nélkül lehet megúszni, valamint teljesen lefektetett motor esetén is bátran lehet fékezni. De hát ettől arcade. A fizika többi részére viszont semmilyen panasz nem lehet. A motorok a sebesség függvényében dönthetők, a többször emlegetett fejlesztési lehetőségnek köszönhetően mindegyik járgány más (persze Rossié a legjobb), külön lehet használni az első, illetve a hátsó féket (túl sok első fékkel orra is eshetsz), szélárnyékban haladva jóval nagyobb tempóra lehet szert tenni, egyenesekben érdemes a benzintankra hajolni, mert különben a nagyobb légellenállás miatt kevésbé gyorsulsz és kisebb lesz a végsebesség. Ha felrántod a kormányt, könnyen átlendülhetsz a holtponton, és elesel. Ja, és „tolatni" is lehet, ilyenkor a versenyző a lábával lökdösi magát hátrafelé :). Az irányítást pazarul sikerült megvalósítani, élvezet vezetni. Ha mindez nem lenne elég, említést teszek a grafikáról is. Az előző számban ebben a témakörben a GP4-ről zengtem ódákat, a MotoGP viszont még erre is rátett egy lapáttal. Részletes textúrák a pályáktól kezdve az esernyőt tartó lányokig, hihetetlenül jól megvalósított árnyékok, precíz kidolgozás minden téren. Az eső különszám: a vizes aszfalton tükröző tárgyakra lassan már fel sem kapjuk a fejünket, de a vízcseppekre érdemes odafigyelni. A motor plexijén a szemerkélőtől a kövér esőcseppekig sokfélét lehet megkülönböztetni, és ezek a menetszél hatására szép lassan le is csorognak. Az előttünk haladó motoros által keltett vízsugár annyira beborítja a kamera lencséjét, hogy alig látunk valamit. A tökéletes futáshoz a manapság átlagos gépek is megteszik, ami nagyjából 1 GHz-es processzort és GeForce2-es videokártyát jelent. Kíváncsiságképpen Sasánál megnéztük az Xboxos verziót is, de ugyanazt tudta, mint a PC-s, semmivel sem volt szebb (megnyugodtam, hogy továbbra sem kell költenem ilyen ketyerére, bár Sasa folyamatosan rágja a fülemet). A hangokról is csak szuperlatívuszokban tudok beszélni. A motorok sivítása tökéletes, a szélzaj nagy sebességnél borzongató tud lenni, a zeneszámok jól eltalálták, és még olyan apróságra is figyeltek, hogy helikopteres nézetben legyen rotorzaj (egy kommentátor azért elkelt volna).

Ha félre tudod tenni az arcade kategória miatti ellenérzéseidet, hosszú időre remek szórakozást találsz. Nekem nagyon bejött.

AZ IGAZI MOTO GP

A királykategóriában idén jelentős változások történtek. Az évek óta megszokott félliteres gépek mellett engedélyezték a négyütemű, ezer köbcentiméteres masinákat is. A legjobb konstrukcióval a Repsol Honda Team rendelkezik, az eddigi 9 futamot mind megnyerték Valentino Rossi 8, Tohru Ukawa 1 leosztásban. A szezon eddigi legnagyobb sebességrekordját is ez a csapat, pontosabban az Ukawa tartja, a mugellói célegyenesben 324,5 km/h-val repesztett (autóval még csakcsak, de motorral biztosan nem mernék enynyit menni). Rossi dominanciája miatt a versenyek mégsem fulladnak unalomba, a győztes személye sokszor az utolsó pillanatban derül csak ki. Aki korábban nem kísérte figyelemmel az eseményeket, az a Eurosporton megteheti, minden futamot élőben adnak. Csak egy versenyt kérek – és garantálom, hogy beleszeretsz ebbe az egészbe.



Tasnádi Zoltán
ztasnadi@freemail.hu

95%

grafika	25/25
zene/hang	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P400, 128MB RAM, 700MB HDD, D3D

ARÉNA

GP 500	92%
Superbike 2000	00%
Superbike 2001	85%

KING OF THE ROAD

Fejlesztő: JoWooD Productions **Kiadó:** Softlab-NSK **Web:** www.jowood.com

A különlegességeket kedvelők az utóbbi időben igazán nem panaszkodhatnak, hiszen 2 hónapon belül három szokatlan témaválasztású játék is megjelent. Kezdődött a Schumacher gokarttal (2002/08), folytatódott a Moto GP-vel (ebben a lapszámban olvashattok róla), végül pedig itt van ez a kamionos játék (1.3-as verziószámmal). Jó-jó, mondhatnátok, de mi van abban nehéz, hogy egy 50-nel döcögő teherautót kell elvezetni A pontból B-be?

Aki élőben megkísérelte már, az tudja, aki meg nem, az most kipróbálhatja (az igazán fanatikusok egyébként biztosan emlékeznek az elődre, a Hard Truck 2-re, amely igen sok gyermekbetegséggel küszködött, csak egy méretes patch tudta úgy-ahogy ráncba szedni). Egyfelől nem szabad lebecsülni ezeket a monstrumokat, mert a 4-500 lóerős, 2000 Nm körüli forgatónyomatékú vontatók igen sok személyautót lehagynának gyorsulásban, másfelől nem is gondolná az ember, hogy a sofőrnek egy-egy fuvar során mennyi mindenre kell odafigyelnie. 150 km úthálózat áll rendelkezésünkre, amely a földutaktól kezdve az autópályán keresztül a hegyi szerpentinekig bezárólag mindenféle domborzati viszonyt magában foglal. Karrierünket gyengécske ZIL-lel kezdjük, amellyel bizony nem lehetnek vérmes reményeink. Kicsi, kevés terhet bír, erőtlen, már akkor elsírja magát, ha a dombot meglátja. De a kezdeti lépések megtételére megfelel. A rakodóállomásokon különböző úti célok közül választhatunk, amelyek eltérnek egymástól a távolságot, az áru súlyát és sérülékenységét illetően. A szállítást határidőn belül kell teljesítenünk, a javadalmazásunk pedig attól függ, hogy hányadikként tudtunk a célállomásra érni, és menet közben a rakomány milyen mértékben sérült (a Load 0 kapunál lehet lerakodni, a Load 1-4 kapuknál választhatunk az új megbízások közül). Ha elsőként érünk a célpontra, vagy a versenypályán jó eredményt érünk el, ún. licenclehetőséget kapunk, amelyet határidőn belül kell beváltanunk, így vehetünk fel alkalmazottakat (persze, ha van elég készpénzünk) megszerezve ezzel a piac egyre nagyobb szeletét.

De amíg ez valósággá válik, le kell tekernünk néhány kanyart. A rövidebb fuvarok könnyedén teljesíthetők, de a nagy lé természetesen a hosszabb utakban van. A térkép egyik széléről a másikra eljutni bizony 40 percbe is beletelik. A gyorsított időjárásnak köszönhetően ez idő alatt 2-3 éjszakát is át kell vészelnünk a zivatarokról, homokviharokról nem is beszélve. Fel kell készülnünk továbbá többszöri tankolásra, autójavításra. Az előbbi tényező jobban megkeserítheti az életünket, hiszen ha a gázolaj pont a semmi közepén fogy el, az nagyon kellemetlen tud lenni. A javító állomásokon pedig nem csak a reparálásra van lehetőségünk, hanem extra tartozékok vásárlására is: nagyobb üzemanyagtartály (az igazán profik sokat spórolhatnak így, mert a különböző kutakon eltérő áron juthatunk gázolajhoz, a legolcsóbb és legdrágább hely között közel 3-szoros árkülönbözet van!), motorfék, ABS, navigáció, hűtött fékek, motortuning, radarfigyelő, áru scanner (a lopott rakományt lehet ily módon kiszűrni), de ha már nem tudunk mit kezdeni a pénzünkkel, akkor 550 dollárért egyedi kürtöt is beszerezhetünk. Ha valahol végképp lerohadnánk, utolsó mentsvárként kérhetjük a 911 segélyhívó segítségét, de készüljünk fel rá, hogy a gatyánkat is ráfizetjük. Persze „minden jónak elrontója", a rendőrök is jelen vannak, és kíméletlenül büntetnek. A piros lámpán való áthajtást, a balesetokozást, a lopott autóval való furikázást egyáltalán nem szeretik, aminek eredményeként a pénztárcánk több száz, súlyosabb esetben több ezer dollárral lesz könnyebb. Elbújnak a fák mögé, szöges akadállyal szúrják ki a gumijainkat, helikoptert vetnek be, amely végső esetben még tüzet is nyit ránk, szóval a fiúk nem aprózzák el. A jó öreg traffipaxokra is vigyázni kell. Óriási előnyük (legalábbis a mi szempontunkból), hogy helyhez kötöttek, tehát a rutinos sofőrök már előre tudják, hol kell betartani a sebességkorlátozást. Úgy néznek ki, mint Pesten az M3-as és a Szerencs utca sarkánál lévő doboz (megnyugtatok mindenkit, évek óta nem működik, csak a kb. 100 méterrel előtte lévő hídon villog egy 60-as szám radar felirattal, de nem kell komolyan venni...).

NÉHÁNY ÉRDEKESSÉG:

A hosszabb lejtőkön sok naftát lehet megtakarítani, ha leállítod a motort (azt ne felejtsd el, hogy ilyenkor nem lesz motorféked, ergo fékezéskor a kamion kevésbé lassul), viszont azt is vedd figyelembe, hogy hegynek felfelé a fogyasztásod jóval nagyobb lesz.

Engedélyt legkönnyebben a versenypályán tudsz szerezni (főleg tuningolt járgánnyal).

A rendőrök csak akkor büntetnek, ha látják az esetet, kis szerencsével meg lehet úszni, de ha gáz van, próbáld őket lerázni (ha beérsz a lerakodó helyre, abbahagyják az üldözést), a záróvonal átlépésével nem foglalkoznak.

A nyerges kamionok bivaly erősek, de a pótkocsi sokat ront a vezethetőségen: ha nem vigyázol, könnyen elhagyhatod (ilyenkor vissza kell menni érte, és a „+" gombbal újra felakasztani).

A legdrágább jármű a Storm T2310 a maga 118 000 dollárjával (fix kivitelben), a legerősebb ennek a nyerges változata (700 LE), a legnagyobb teherbírása pedig ez utóbbinak, illetve a DAF 95XF-nek van (egyaránt 20 tonna).

Az ár/érték arányt figyelembe véve jó vétel lehet a platós DAF (78 000 dollár, 16 tonnát bír 560 LE-vel), a vontatók közül a Mercedes Actros (71 500, 16 tonna, 530 LE), a Scania R124LA (viszonylag olcsó), illetve az előbb említett 95XF.

F8-cal menet közben is tudsz menteni, a gyors visszatöltést az F9-cel tudod megtenni.

Már csak rövid összegzésre maradt hely. Akik szeretik az ilyen kihívásokat, és „megfelelőképpen jár az agyuk", azoknak a program remek szórakozást nyújthat, annál is inkább, mert a fizikai modellezés is egészen kiváló. Viszont akik eddig is a HT2-vel tengették mindennapjaikat, azoknak nem érdemes több ezer forintért megvenni, mert sok újdonságot nem tartalmaz.

Tasnádi Zoltán

92%

grafika	22/25
zene/hang	15/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

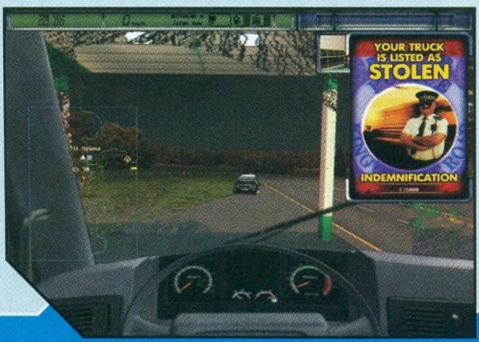
MINIMUM GÉPIGÉNY

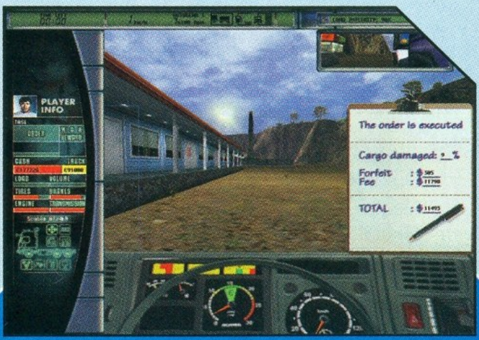
PII350, 64MB RAM, 600MB HDD, D3D

ARÉNA

Test Drive 5 ......60%

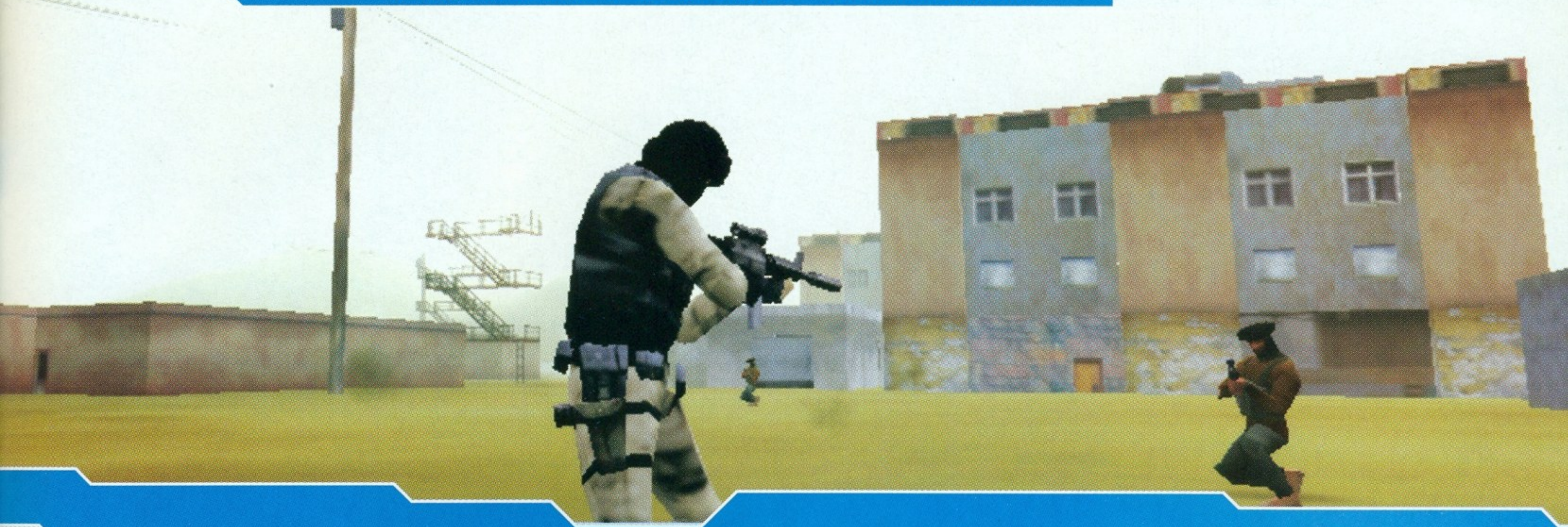
Mercedes Benz Truck Racing 83%





DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER

Fejlesztő: Zombie Studios **Kiadó:** Novalogic **Web:** www.novalogic.com



Nemrégiben furcsa fizikai jelenségnek lehettünk szemtanúi, ugyanis azt vettük észre, hogy a Novalogic nevű cég háza táján megállt az idő. Innen nézve úgy tűnik, mintha nem is érdekelné az ott dolgozó embereket a konkurencia felhozatala, a Red Storm Entertainment Ghost Reconja, vagy az apró kelet-európai csapat, a Bohemia Interactive Operation Flashpointja. Pedig pár hónappal ezelőtt még büszkén tartották magukat minőségi játékaikkal, habár a Comanche 4-nél már minden szakavatott kezdett gyanakodni. Most pedig legújabb játékukkal alaposan feltették a pontot az i-re, kíváncsiak leszünk, miként lesznek képesek lemosni magukról eme hatalmas szégyenfoltot.

A TFD című, jelenleg általunk is szemügyre vett programjuk kiegészítő lemeznek készült a tavalyelőtt megjelent, vegyes kritikákkal fogadott játékukhoz, a Land Warriorhoz. Azaz egy közel kétéves szoftverhez. Ez a tény már eleve önmagáért beszél, hiszen ennek köszönhetően, alkotásukat – mindennemű fejlesztés nélkül – nehezen nevezhetnék korszerűnek, kipróbálás után pedig elmondhatjuk, hogy kifejezetten nem állja meg a helyét a jelenlegi piacon. A szoftvert a tavaly szeptember 11-ei események következménye, az amerikai ellencsapás „ihlette". Már a bejelentést követően nyilvánvalóvá vált, hogy a Novalogic az afganisztáni Végtelen Szabadság Hadművelet szomorú eseményeiből így próbált meg elsőként profitálni. Utunk ezúttal Kandahar, Masar-e Sharif és környékükre visz minket, ahol olyan feladatok várnak ránk, mint például repülőterek és környékének megtisztítása, túszmentés, dokumentum megszerzése stb. Mindez 25 pályán keresztül, unalmas és mindig ugyanolyan körülmények közt: halomra lövünk pár fegyverest, majd irány a Blackhawk.

A Land Warrior első és egyben legnagyobb hibája – a sok közül – az volt, hogy mesterséges értelemnek még csak a nyomát se találtuk a programban. Nincs ez másképp most sem. Ezáltal monoton, unalmas, végletekig egyszerű játékmenetre számíthat mindaz, aki eléggé bátornak érzi magát a telepítés megkezdéséhez. A gépi ellenfelek oly mértékben nevetségesek, hogy a játékos kihívásnak még csak a jelét se tapasztalhatja. Képesek egy helyben percekig folyamatosan futni felfelé a hegyoldalon, nem látnak, nem hallanak, ráadásul még célozni is képtelenek. Bármikor egyszerű kacsavadászatot rendezhetünk közöttük.

Na, de ne legyünk annyira szigorúak, hiszen történt már hasonló eset a számítógépes játékok közt – emlékezzünk csak vissza a Project IGI-re. Viszont azok védelmében rengeteg más tulajdonság szolt, többek közt azok látványos grafikája vagy játékmenete mindenért kárpótolt minket. A TFD-t viszont még ez sem mentheti meg. Külalakjára legfeljebb gyenge kettest adhatunk, hiába is próbálkozik a már több éve bevált látványos hegyvonulataival, ha mindezt a belső terek berendezéseivel, kopár látványvilágával egy szempillantás alatt tönkreteszi. A bunkerek mélyén, a hangárokban – ahol eleinte a legtöbbet kell futkosnunk – minden úgy fest, mintha három évet visszarepültünk volna az időben. Meg kell hagyni, hogy ennél még a Quake első része is szebb volt.

A sok szigorú szó után meg kell említenünk a játék pozitív tulajdonságait is, melyekből nem igazán tudunk válogatni. Az egyik ilyen a „Delta Force feeling", ami még mindig képes lehet eladni ezt a vacakot. Mesterlövész puskákkal a kezünkben néha még az is előfordulhat, hogy pár pillanatra belefeledkezünk a programba, és 100-200 embert simán lekaszálunk élvezetből. A másik említést érdemlő tény a Novaworld nevű szerverhálózat, ahol az internettel rendelkezők átélhetnek pár izgalmas percet, amit a borzalmas MI sem ronthat el, ugyanis pár hús-vér ember felváltja azt. Kiegészítő lévén a fegyverek száma szaporodott, újdonságként pedig megjelent a légi felderítés, de sajnos még ezek sem menthetik meg a Task Force Daggert attól, hogy a süllyesztőben ne végezze.

Chris
chris@ipma.hu

48%

grafika	10/25
zene/hang	8/15
játékélmény	22/40
kategórián belül	6/15
összhatás	2/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép [javítás] demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 64MB RAM, 600MB HDD

ARÉNA

Operation Flashpoint	90%
America's Army	82%
Delta Force Land Warrior	76%

INDUSTRY GIANT 2

Fejlesztő: JoWood › **Kiadó:** JoWood › **Web:** www.jowood.com

A JoWooD E3 standján az egyik legnagyobb érdeklődést kiváltó néhány négyzetméter területet az Industry Giant 2 foglalta el. A nagy érdeklődés azonban hogy-hogy nem elkerülte a játékot bemutató monitorokat, hiszen mellettük két csinibaba és egy zsák zöldhasú társaságában fényképezkedhetett az éppen sorra kerülő. A nyilvánvaló siker ellenére az osztrák kiadó mégis inkább magát a játékot dobta piacra folytatva a házon belüli Giant fejlesztések - Industry, Traffic, Hotel, Car - sorát.

Az IG2 rövid jellemzéseként elmondható, hogy az első rész lehetőségeit és az átélhető időintervallumot kiszélesítő játék, a közgazdasági szimulációk játékosabb válfajához tartozik, elsősorban a kényelmes, akár korlátlan idejű játékmenetet kedvelők örömére szolgál.

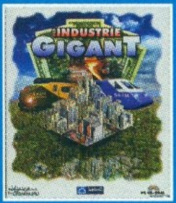
A műfaj kedvelői jól tudják, hogy az ilyen játékoktól elsődleges elvárás a kezelés egyszerűsége, a menük, a grafikonok, a lehetőségek könnyű áttekinthetősége, mely téren a fejlesztőknek sikerült jó irányban továbblépni az első részhez képest. A játék nélkülözi a külön képernyőket, így minden feladat egyetlen jól szervezett pop-up menü segítségével oldható meg magán a játéktéren. A számszerű adatokat tartalmazó táblázatok és grafikonok külön ablakban jeleníthetők meg, ám a játék maga nem oly bonyolult, hogy ezek tanulmányozására gyakran szükség lenne.

Az első pillanatban figyelembe ötlő tény, hogy a fejlesztők már meglévő grafikai motorjukkal megelégedve továbbra is rögzített nézőpontból, gyakorlatilag két dimenzióban jelenítik meg tevé-

1997 › ENTREPRENEUR.

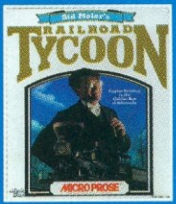
Valódi stratégiai játék gazdasági háttérrel. Nem élt a grafikai megjelenítés igényével, a számokkal ábrázolt világ szerelmeseinek azonban felejthetetlen darab.

1998 › INDUSTRY GIANT

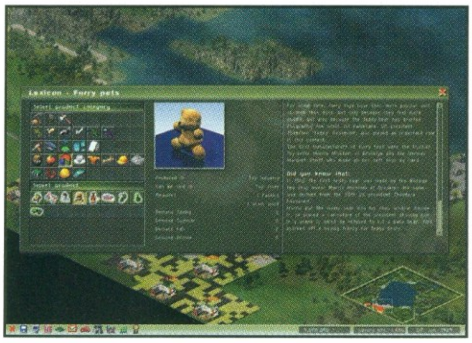


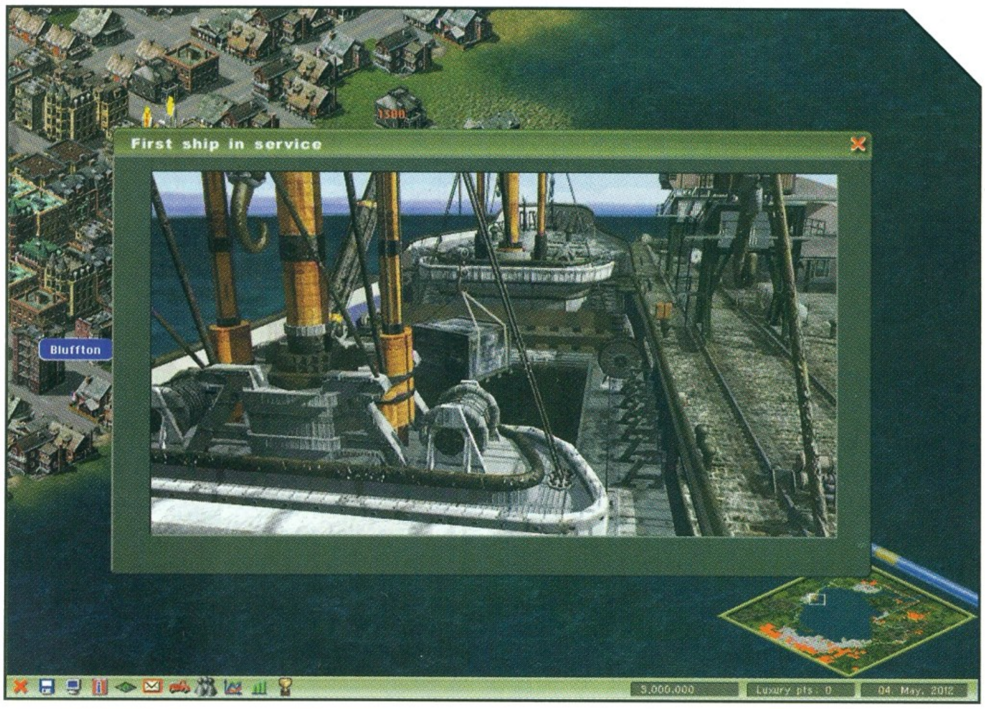
Az igazi sikert aratott előző részből 750 000 db. kelt el. Nagy hangsúlyt fektettek a szállításokra, ezzel gazdasági szimulációba csempésztek egy kis Railroad Tycoont.

1998 › RAILROAD TYCOONII



Sid Meier klasszikusa modern köntösbe került, és megalapozta a tycoon műfajt még 8 biten.





kenységünk helyszíneit. Az utak, vasutak hálózata, de még a légi és vízi útvonalak is kizárólag 90°-ban változtathatnak irányt, ami a városokban még elfogadható, de a nyílt területeken furcsán hat, nem beszélve a légi és vízi forgalomról, ahol mindez legalábbis fejcsóválásra ingerel.

Bár az angyali magasságokból szemlélt táj 15 lépésben közelíthető, a vájt szem itt is megfigyelheti, hogy JoWooDék a mai játékosoknál kisebb súllyal tekintenek a játékok grafikai megoldásaira. Nem a 3d animációs betétekkel, a ray-trace tárgyakkal, az épületekkel van a gond, hanem magával a játéktérrel. Bár ez is tartalmaz egy-két effektet, de a térképek szögletes felépítése mégis a dicső múltat idézi. Természetesen jól ismert a közhely, hogy nem a külső teszi naggyá a játékokat, ám nem érzem értelmét a tizedik nagyítási fokozaton túl látható szimpla kontúrelmosással nagyított bitképnek, amely újabb részleteket már nem fed fel, pusztán a minimális 1024x768-as felbontást csökkenti a maga homályos módján. Már itt leszögezem, hogy mindezek ellenére a játék maga élvezetes, pusztán hiányzik belőle – a „Nagy" médiában feltalált kifejezéssel élve – az „optikai tuning".

A színes héjazatot lehántva vegyük szemügyre, mit is kínál számunkra az Industry Giant II.

A huszadik században páratlan technikai fejlődés ment végbe nemcsak az iparban, hanem a közlekedésben, szállításban is. Ez a század ott kezdődik, amikor a fejlett mezőgazdaság mellett már igen jelentős ipari termelés állítja elő a fogyasztói javakat az egyre növekvő városi lakosság részére. Éppen ez idő tájt jelenik meg az első plüssmackó. A közúti szállításban dízeljárművek repesztenek félelmetes, 40 mérföld/óra sebességgel, de a fa és széntüzelésű vasparipák még ezt is túlszárnyalják. Az 1900. évvel kezdődő század végére a gyárak már gyors autókat, híradástechnikai berendezéseket állítanak elő, melyeket modern teherautók és villamosított vasúti szerelvények juttatnak el a városok szívébe. Majd egyszer csak eljön az idő, mikor a plüssmackókat felváltják a tycoon játékok.

A játékban tehát a XX. század gyorsan változó körülményei, lehetőségei és elvárásai szerint kell rátermettségünket bizonyítani a változatos játéklehetőségek során.

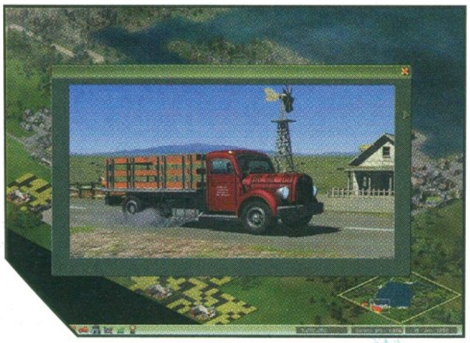
Az Industry Giant 2 három feladat elé állítja a játékost, melyek mindegyike megoldható a megfelelő termelési lánc és szállítási út kiépítésével. Az építések az egyetlen kattintásra megjelenő már említett pop-up menüből hajthatók végre, ugyanúgy, ahogy az elkészült épület feladatának, teljesítményének beállítása is történik.

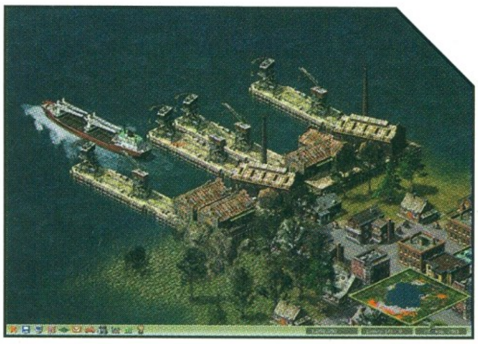
A Pénz forrása. Minden bevételünk az áruházakban képződik. Hétféle áruházat építhetünk az élelmiszer-kereskedéstől a könyvesboltig, melyek az ellátott körzet népességétől függő mennyiségben képesek az egyes termékeket eladni. Az egyes telkeken elérhető igényeket még az épület elhelyezése előtt megtekinthetjük, ami mindenhol az üzleti terv fontos részét képezi. A fogyasztási kedvet két másik, a népességtől független hatás is módosíthatja. Az egyik nyilván az ár. Ha fölös készletünktől meg kívánunk szabadulni ezzel raktárhelyet felszabadítva és a profitot rövidtávon emelve, akkor csökkentsük az árakat az igény növeléséhez. Tőlünk független gazdasági hatások és az időjárás szintén befolyásolhatja bármely irányban a keresletet.

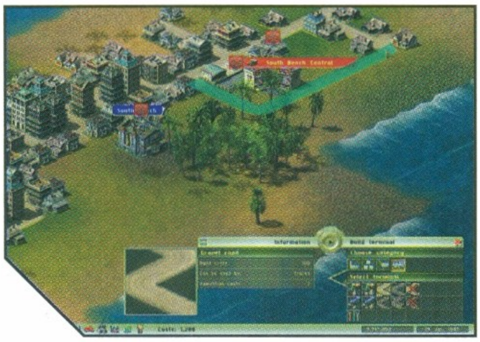
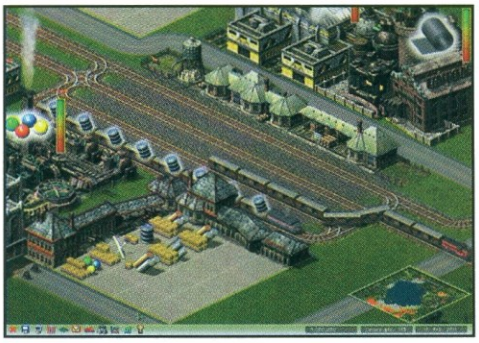
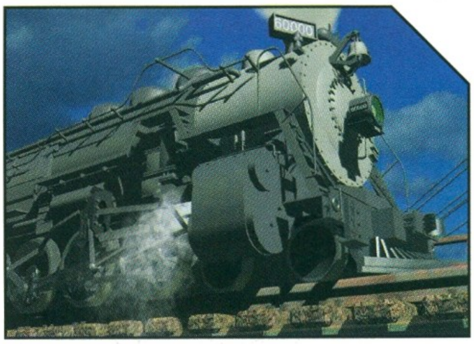
Üzleteink csak saját termékeinket árusítják, így szükségünk lesz nyersanyag-előállításra, feldolgozásra és raktározásra is, tehát bevételt csak a teljes terméklánc képes termelni.

A talicskát is a gólya hozza? A legtöbb termék valamelyik nyersanyag átalakításával készül. A farmokon termelhető élelmiszerek egy része, mint a tej, a hús, a gyümölcs, a tojás közvetlenül eladható, így kezdetben vagy pénzszűkében ezek a termékek hoznak leggyorsabban hasznot. A növénytermesztés természetesen idényszerű, ezért ezekhez nagyobb méretű raktárakat kell építeni, hogy a termény kitartson a következő aratásig. Az ipari nyersanyagokhoz külszíni bányászat útján juthatunk hozzá.

A bonyolultabb termékek előállításához akár három alapanyagra is szükség lehet a gyárakban. Ahhoz, hogy a megfelelő termékláncot kialakít-





suk, célszerű az előállítással ellentétes sorrendben emelni az épületeket. Ily módon az üzlet biztosan oda kerül, ahol a legnagyobb keresletet tudjuk elérni. Annál is inkább fontos ez, mivel minden gyár raktárra termel, és minden üzlet is raktárból értékesít. Álomgazdaságunk tehát nem fog működni raktárak építése nélkül. Mivel minden raktárnak van egy megengedett ki- és beszállítási távolsága (ezt zöld színnel jelzik), ezért egy közös raktárral is gyakran megfelelő távolságra építhetjük az áruházat a gyártól vagy a farmtól.

Made in Sheffield. Hosszú távon nem lehet minden gyárat az áruházakat is kiszolgáló raktárak mellé telepíteni. Sokszor a nyersanyagok is igen távol esnek a városoktól. A városközeli üzemek ráadásuk rossz hatással vannak a lakosságra. Inkább a játszótereket, múzeumokat, strandokat látják szívesen lakótömbjük szomszédságában. Fene egy válogatós társaság, de hát belőlük kívánunk megélni. Jó megoldásnak tűnik, ha a lakott területektől távoli, nyersanyagban, vagy legelőkben dús helyeken alakítunk ki ipari, mezőgazdasági övezeteket, majd valahogy a városi raktárakba juttatjuk a javakat.
Az áruszállításhoz először is legalább két állomásra van szükségünk, legyen szó bármilyen járműről, teherautóról, vonatról, hajóról vagy repülőről. A teherautók és a vonatok számára nekünk kell kiépíteni az összekötő utat is, amely korszakonként akár fejlődhet is. (Aszfaltút, villamosított sínpár.)

Az állomáson megvásárolt járműnek ezután meghatározhatjuk, hogy mely megállókat milyen sorrendben keresse fel, és onnan milyen rakománynyal távozzon. Az egészet nagyon egyszerűen oldották meg, bár a tizedik jármű után a gyeplő kezd könnyen kicsúszni a kezünkből. A tény, hogy nem lehet a raktárkészletek mennyiségét, csak a gyártási teljesítményt és a rendszeres szállítási egységeket szabályozni, káoszhoz vezet. A játékosnak folyamatosan bele-bele kell nyúlni a szállításokba, ami sok pepecseléssel jár.

A járművek elhasználódnak, ezért némelyik állomásra szervizt is kell külön telepíteni, ha nem akarjuk a látványos szerencsétlenség-animációkat gyakran látni.
Ezzel nagyjából át is tekintettük mindazt, ami a játékos feladata. A program természetesen életet lehel a városokba, járművekkel tölti meg az utakat, síneket, és mindenféle váratlan eseménnyel teszi „érdekesebbé" a játékos életét.
Az idő múlásával rendre új termékeket találnak fel, és új szállítóeszközöket fejlesztenek ki. Ezeknek nemcsak részletes jellemzőit ismerhetjük meg, hanem mindenféle antik okosságot is találunk a megjelenő ablakban.
Ezek az információk később is megtekinthetők a „Lexikon" segítségével. Olyanokat olvashatunk itt, minthogy a kínaiak már a Sung és Ming dinasztia idején használtak állati bőrökből készített légzsákokat (gumicsónak) a folyókon való átkeléshez, valamint hogy Jean Charles Athanase Peltier 1834-ben hogyan találta fel a Peltier effektust, a közvetlen elektromos hűtést.
Több mint 120 értékesíthető árufélével találkozhatunk, de a játék módjától függ, melyeket használhatjuk. Vannak, akik minden cél nélkül, csak a játék öröméért játszanának. Bevallom, én is beleestem ebbe a hibába. Az ember lerak egy áruházat, és megpróbál a benne felmerülő igényeknek eleget tenni. Néhány óra múlva már üzemek hada sorakozik a város szélén. Néhány további óra elteltével az áru már vasúthálózaton gördül szerte a vidéken, majd újabb órák telnek-múlnak...
Szóval erre a hajlamra ad megoldást a szabad játék-mód. Ebben a felhasználható pénz nincs korlátozva, és a játéknak soha nincs vége.

A hosszú és kimért játékidő miatt fontos, hogy az ilyen játékokban erős küldetéssorozat legyen. Három nehézségi szintet választhatunk, melyek mindegyike teljesen különálló küldetéseket takar. Ez pozitív. A vége nincs küldetések esetében már egyénileg határozhatjuk meg, hogy a kiválasztott térkép milyen gazdag legyen nyersanyagokban, mennyi tőkével és melyik évben kezdjünk. Játszhatunk valós vagy véletlen gazdasági modell alapján, ami a játékot befolyásoló eseményekre van hatással. Ezenkívül nem utolsósorban választhatunk legfeljebb három gépi ellenfelet is.

Mint kiderült, több játékos is űzheti az ipart egyszerre, tehát van multiplayer lehetőségünk is akár neten, akár helyi hálóban kívánunk játszani. E téren is megnyilvánul a fejlesztők ama törekvése, hogy a játékot könnyen kezelhetőnek, átláthatónak, egyszóval egyszerűnek tartsák meg. A játékosok mind ugyanazért a célért küzdenek, ám a közvetlen konkuráláson („-én is teszek oda egy ócsóbb üzletet!") és a vasúti síndarabok megosztásán kívül más kapcsolatokat, közös üzleteket nem találunk.

Ahogy az első részhez is készült kiegészítő csomag, várhatóan a második rész sem marad érintetlen a jövőben. Ennek első jele a még idén ingyen letölthető térkép- és küldetésszerkesztő lesz. Hogy a JoWooD gigantomániája miben ölt testet legközelebb, azt még nem tudhatjuk, ám valamire mégiscsak utal a honlapjukon elérhető szavazatszámláló, amely arra a kérdésre keresi a választ: hogyan szeretjük a tycoon játékokat, izometrikusan vagy 3D-ben?
Nekem valójában úgy tetszene, ha a küldetés végén átutalná a megkeresett milliókat! :)

Zárómondatként azért meg kell említenem a játéknak a Capitalism2-vel való összemérését, hogy tisztázzuk, ez nem ugyanaz a műfaj.
Az előbbi valódi gazdasági szimuláció, míg az IG2 hozzá képest játékszer. De hiszen a magunkfajta virtuális mágnások nem is kívántak többet.

Lázi
lazi@freemail.hu

78%

grafika	15/25
zene/hang	14/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	12/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép [javítás] demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII350, 64MB RAM, 400MB HDD

ARÉNA

Industry Giant	80%
Capitalism 2	85%
Hotel Tycoon	73%

NOSZTALGURU

Üdv, játékrégészek! Az előző havi szünet miatt több aggódó levelet kaptam – megnyugtatásul közlöm: a rovat él és virul, csak múltkor két hosszabb végigjátszás miatt már nem fért be az újságba. Ám ezúttal nincs akadálya annak, hogy ismét múlt időbe tegyük ezt az oldalt – a LucasArts 20. szülinapjának apropóján e cég játékaiból csipegettem.

› EZZEL JÁTSZOTTUNK…

…5 ÉVE: JEDI KNIGHT

Akárcsak Dark Forces nevű elődje, a Jedi Knight is megosztotta a játékosokat, amikor a boltokba került. A Star Wars-alapú FPS-t leginkább azért szidták, mert túl szögletes grafikával dolgozott, ám ehhez képest magas volt a gépigénye, és a minden játékos álmának számító 3Dfx-kártyákat sem használta ki tisztességesen. Szó, mi szó, volt némi igazság a kritikákban, a program mégis befutott, mert az a bizonyos nagybetűs, sőt, aranybetűs Star Wars-Hangulat elvitte a hátán a hibákat, és a fénykard zúgása jobban lekötötte a játékosok zömét. Hiába volt játéktechnikailag kifogásolható, Lucas mester (akkor még) ezt is megengedhette magának, így a Jedi Knight bekerült a halhatatlanok közé.

…10 ÉVE: MONKEY ISLAND 2 – LECHUCK'S REVENGE

1992-ben már másfél éve vártuk a Secret of the Monkey Island folytatását (és amikor végre megérkezett, nem sejtettük, hogy a harmadik részig újabb 5 évet kell kibekkelni). A LeChuck's Revenge nem változtatott a bevált alapokon, ám néhány tökéletesítésnek köszönhetően gazdagabb élményt nyújtott, mint elődje, amely így el is vesztette a Minden Idők Leghülyébb Játéka címet. Átrajzolt karakterek, 40 óra játékidő, még több poén, még több „Yikes!" és csodálatos, 256 színű VGA grafika – ennyi elég is volt ahhoz, hogy eladási rekordokat döntögessen. Játéktörténelmi érdekesség, hogy agykárosítóan idióta befejezését a poénra vett játékok azóta sem tudták felül(alul?)múlni, még a későbbi Monkey Islandek sem. **(Letöltés: www.tar.hu/misland)**

…15 ÉVE: STRIKE FLEET

Talán a Strike Fleet a legkomorabb játék, amelyik valaha is kikerült a LucasArts (akkor még LucasFilm) kezei közül: valós helyszíneken játszódó, kőkemény háborús taktika volt real-time megoldásokkal, és technikailag messze megelőzte korát. A program küldetéseiben az amerikai hadsereg flottáját kellett kommandírozni ellenséges arabok, japánok és szovjetek armadájával szemben. A flotta összeállítása, összehangolt mozgatása és az egységek képességeinek (elsősorban a hatótávnak) jó kihasználása együtt vezetett csak győzelemre, ezért a Strike Fleet igazi hardcore-játékká vált, de példásan játékosbarát kezelőfelületének köszönhetően a kitartóbb „kocázók" is ráérezhettek az ízére. Ennek ellenére méltatlanul és gyorsan feledték el – hja, már az akkori programok között is voltak meg nem értett zsenik… **(Letöltés: web.externet.hu/sk/c64/)**

…18 ÉVE: RESCUE ON FRACTALUS!

Lucasék első játékai 1984-ben jelentek meg Atarira, később C64-re és más platformokra is. Ezek közül a Rescue on Fractalus! nevű akció-szimulátor volt a leginkább elismerésre méltó, amelyben egy idegen bolygón rekedt embereket kellett megmentenünk, miközben leszedegettük a ránk támadó UFO-kat. A program a maga korában forradalmasította a még csak szárnyait próbálgató műfajt, ezért egy csapásra ismertté tette a készítőket. Az „engine" ősi anti-aliasing algoritmusokat használt az élek elsimítására (bár a grafika 8 biten ettől nem lett sokkal szebb), a pályák felépítésekor pedig real-time generált fraktálokat alkalmazott (a bolygó is innen kapta a nevét) véletlenszerű domborzatot produkálva. Ráadásul a technológia az akkori szimulátorokhoz képest baromi gyors volt: Atarin 6-8 frame/sec-es érfalszakasztó sebességet produkált… **(Letöltés: web.externet.hu/sk/c64/)**

› LECSUK'S REVENGE

Ha már kalózok uralják az e havi NosztalGurut, hadd idézzem fel 1994. július 23-át, a magyar szoftverkalózok fekete napját. Akkoriban máshogy működött a világ: a cégek túlnyomó része illegális Corellel és Winworddel dolgozott, a játékosok zöme csak hallomásból ismerte a vásárlást, a másolt kazetta- és lemezküldő vállalkozások nyíltan hirdettek. Addigra ugyan már mindenki hallott holmi 1993 májusában hatályba lépett szerzői jogi törvényről, meg valami 1994-ben alakult magyar BSA-ról, de ezeknek a híreknek senki sem tulajdonított jelentőséget.

A fenti napon aztán becsapott a mennykő: derült égből diszkrét kis rendőrkordon zárta körül a Petőfi Csarnok szokásos vasárnapi bolhapiacát, amely akkor már évek óta amolyan „kalózplázának" számított. A derék egyenruhások (akik, mint az kiderült, a BSA-val közösen szervezték az akciót) a razzia során lefoglaltak kb. 20000 lemezt, az azt követő házkutatások idején egy vagonnyi hardvert, a „nagyhalak" ellen pedig rögtön feljelentést tettek.

A lemeztelenítés után lehetett érezni, hogy valami örökre megváltozott, és ezt számok is alátámasztották: míg 1993-ban csupán 1, addig 1994 első félévében 7815 büntetőeljárás indult szerzői és szomszédos jogok megsértése miatt, és később egyre nagyobb arányban szerepeltek ezek között lopott szoftver-ügyek. Az akkortájt megnőtt rendőri állomány egy része ilyen esetekre állt rá, a hirdetésben 200 forintos Windowst kínálók pedig gyorsan megtanulták meghúzni magukat.

Hát így kezdődött…

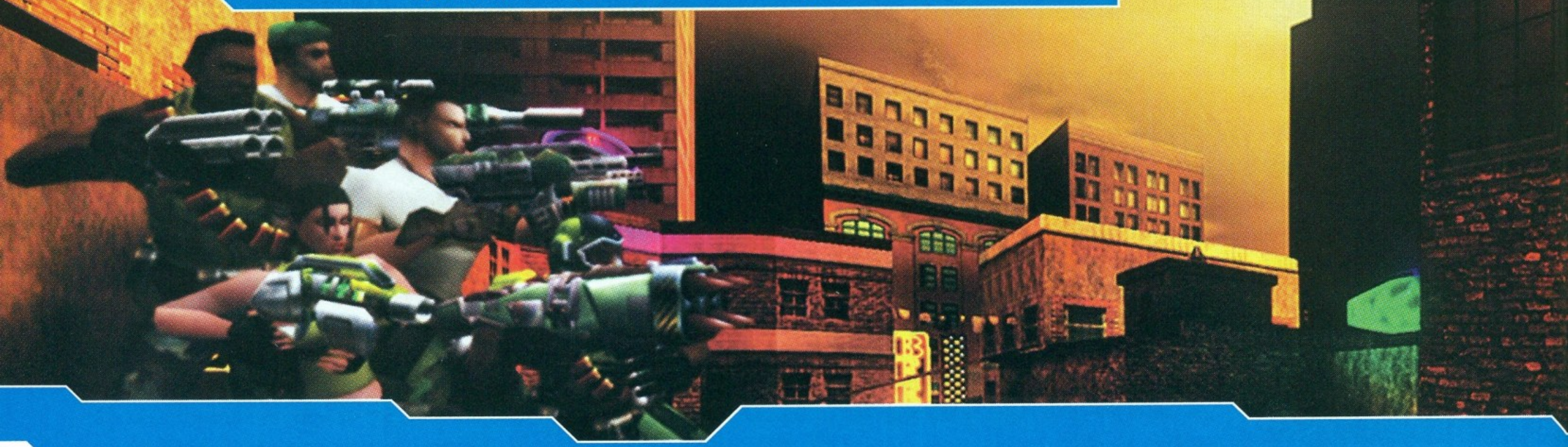
A Hónap Prüntyögése:

MONKEY ISLAND SZÉRIA

Nagyon adja magát, hogy a Star Wars-játékok muzsikája szerepeljen itt, de John Williams már kapott elég elismerést, ezért e helyütt inkább a Monkey Islandek komponistáit magasztalnám. Már az első rész fülbemászó főcímzenéje Larry Laffer-i magasságokba emelte a játékot – emlékszem, anno még a speakeres verziót is többször meghallgattuk. A vidám dallamokhoz később karibi hangulatú MIDI-k társultak, és néhány feldolgozás is bekerült a játékba (ezek közül talán a MI2 álomjelenetében szereplő Dry Bones-variáció volt a legemlékezetesebb), a harmadik résztől kezdve pedig már szinte CD-minőségű trackekkel és dalokkal találkozhattunk (szerintem senki nem vitatja, hogy mind közül a Curse of the Monkey Island kalózdala viszi el a pálmát). Mindezt egy MI-rajongói honlapról le is lehet tölteni **(www.scummbar.com/resources/downloads)**, vétek kihagyni bármelyiket is. „A pirate I was meant to be…"

GORE: UNLIMITED SOLDIER

Fejlesztő: 4D Rulers › **Kiadó:** Dreamcatcher › **Web:** www.4drulers.com



Az FPS az online szerepjátékok mellett napjaink egyik legfelkapottabb játékműfaja. Ez utóbbi kategória az internetnek köszönhetően csak az elmúlt években zárkózott fel fő vetélytársa mellé, hisz a megyek-lövök stílus már azóta, hogy Carmack bácsi megalkotta a Wolfensteint, illetve a Doomot, töretlen népszerűségnek örvend. Bár az igazi klónkorszaknak már vége, még mindig tucatszám jönnek ki a különböző cégek ilyen-olyan próbálkozásai – szinte nincs is PC Guru, amelyikben ne lenne teszt first person shooterről.

Az FPS-fanatikusokat persze igen megosztja a dolog: van, akiket csak az a néhány igazán egyedi próbálkozás érdekli, amelyek év végén a best of lista legfőbb jelöltjei lesznek, és ezekkel a progikkal – Quake sorozat, Unreal Tournament, Deus Ex - eljátszogatnak akár évekig is, amíg meg nem jelenik egy másik, hasonló kaliberű program. A másik típusnak nem lételeme a fantasztikus grafika és az egyedi megoldások, csak fegyvert foghasson a kezébe és irthasson.

A jobb alsó sarokban virító százalékszám talán kifejezi, hogy jelenlegi tesztalanyunk nem az első csoportba tartozóknak készült, viszont kiemelkedik a tucat FPS-ek közül főleg a többjátékos módot tekintve. Nem váltja meg a világot, de egyszerűsége mellett is jó vele játszani: nincs benne semmi frusztráló, mint a Renegade-ben, vagy a Soldier of Fortune második részében, így jó pár óra önfeledt gyilkolászást biztosít a stílus kedvelőinek.

Az AMP engine. Lám-lám, létezik grafikus motor a Quake és az Unreal engine-eken túl is. A 4D Rulers ama kevés csapatok közé tartozik, akik a megszokott licencelés helyett saját grafikus hajtóprogramot írtak játékuk alá.

A megvalósítás első ránézésre ugyan nagyon puritánnak tűnt, de a játék végigjátszása során egész megbarátkoztam vele. Élénk színek, közepesen részletes textúrák, jó karakterkidolgozottság jellemzi. Sok fejlesztőcsapat mostanában lecsalja az eget, itt viszont szépen kidolgozott boltozatok alatt folytathatjuk ámokfutásunkat. A lényeg viszont, hogy mindezek megvalósítását a grafikus motor hihetetlenül gyorsan végzi.

Az én szégyenteljesen elavult gépemen (Athlon 700 MHz, GeForce1) teljes részletesség mellett, 1024*768-as felbontás felett is úgy száguldott, hogy öröm volt nézni. A fantasztikus framerate érezhetően még 10-20 ellenség esetén sem esett le, ami nagyon megdobja a játékélményt.

Ezt a hihetetlenül gyors grafikus motort pedig még gyorsabb játékmenet megvalósítására használták fel.

Talán nem is láttam még ennyire adrenalinpumpálóan rohanó FPS-t. Karakterünk mozgása, ugrási, lövési sebessége már-már irányíthatatlan. Olyan, mintha gyorsított felvételt néznénk, vagy mint mikor a Duke Nukemben belőttük magunknak a szteroidot. Időbe telik - főleg a cammogó Medal of Honor után -, amíg megszokjuk az iramot, és rendesen tudjuk irányítani karakterünket.

Játékmenet. Szóval adott egy Speedmant megszégyenítő (valami idióta képregényben biztos van ilyen nevű főszereplő :P), gyilkolásra termett szuperhős, akivel tradicionális öld meg ezt és ezt, juss el ide és oda küldetéseket kell végrehajtanunk. Azonban nem csak mi mozgunk, lövünk, ugrunk hihetetlenül sebesen, ellenfeleink sem a lajhárról vettek példát. Ugyan jelentősen lassabbak, mint mi, iszonyú nehéz eltalálni őket folyamatos – a megszokottnál sokkal gyorsabb – oldalazgatás és ugrálások közepette, főleg ha közben ők is ide-oda mozognak. Kész céllövő gyakorlat, főleg ha hozzávesszük, hogy a motor figyelemmel kíséri a páncélelosztást. Ha egyik ellenfelünk 100 egységnyi páncélzattal rendelkezik, miután „lelőttük" annak egyik testrészre eső részét, ott ellenfelünk sokkal jobban fog sebződni, tehát érdemes egy konkrét pontra összpontosítanunk tűzerőnket. Ez szép meg jó dolog, de a folyamatos mozgás közben én már annak is örültem, ha egyáltalán akárhol is, de sikerült eltalálnom ellenfelemet, nemhogy még az orrát célozgassam.

A játék hátteréül szolgáló történet nem éppen Oscar-díjra pályázik. A közeli jövőben járunk, mikor is két ellenséges szervezet, a jófiú UMC, és a gonosz MOB vívja világ feletti uralmat eldöntő ádáz csatáját (ne ásítsatok!). Az UMC kifejlesztett egy Meat Machine (Húsgép) nevezetű mátrix-szerű katonaképzőt, mely sokszorosan megrövidíti az emberek kiképzési idejét. Éppen a gyakorlatok közepén tartunk, mikor MOB egységek támadják meg a kiképzőközpontot,

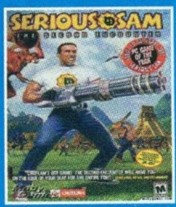
1998 › SIN

A Sin 1998-ban az év egyik legjobb FPS-e volt a Half Life mellett, köszönhetően remek pályatervezésének és akkoriban szépnek számító grafikájának. A megjelenítés stílusa nagyon emlékeztetett a Gore képi világára, az összefüggés talán nem is annyira véletlen – a Gore munkálatai valamikor ez idő tájt kezdődtek meg.

2001 › RED FACTION

Szintén grafikáját tekintve, valamint hangulatában hasonlítható a Gore-hoz. Kiváló fizikai modellje, fegyverei és járművezetési lehetősége emelte a tavalyi év átlag FPS-ei fölé.

2002 › SERIOUS SAM 2



Fantasztikus grafikájának, misztikus hangulatának és az utolérhetetlen, Doomos hentelésnek köszönhetően az idei év számomra eddig legmegkapóbb FPS-e. Ha még nagyobb irtó hadjáratra vágysz, mint a Gore-ban, itt kiélheted ilyen irányú hajlamaidat.

és mi csipkerózsika álmunkból felébredve hirtelen éles bevetésen találjuk magunkat. Innen tekergőzik tovább a komolyabb izgalmaktól mentes story, ahogy haladunk előre a tizenhét küldetésen keresztül. Amint említettem, fő feladatunk a tömegmészárlás lesz mindenféle idegesítő ajtó- és kapcsolókeresgélést nélkülözve. Nem kell minden egyes kapuhoz odamennünk, hogy na most ez vajon nyílik-e – á la Undying –, itt még ajtónyitó, vagy action billentyűnk sincs. Ennek köszönhetően a pályák teljesen lineárisak, gyorsan végig lehet rohanni rajtuk, mindössze „néhány" rosszfiú próbál majd utunkba állni. Ellenfeleink legnagyobb ereje a Serious Samhez hasonlóan nem intelligenciájukban, hanem mennyiségükben rejlik. Tehetségük kimerül a mozgás közbeni serény lövöldözésben, és a lesből való támadásban, de nagyobb tömegben – és az esetek döntő többségében ez fog fennállni – igen veszélyesek tudnak lenni. Ugyan nincs olyan sok típus, mint az SS-ben, és a létszám is elmarad az elődben tapasztalttól, a jóval szűkebb helyszíneken nem olyan egyszerű komolyabb sebződés nélkül ellátni a bajukat. Főleg, hogy munícióval sem leszünk túlságosan bőven ellátva, mondhatni, amihez éppen találunk töltényt, azzal a fegyverrel fogunk ténykedni. Ha pedig végleg kifogytunk az utánpótlásból – nehezebb fokozaton nem egyszer fog előfordulni -, kezdhetünk ügyeskedni a Doom óta divatos, itt is megtalálható láncfűrésszel. Ha már a fegyvereknél tartunk: egyjátékos módban több mint tíz pusztító alkalmatosság áll majd rendelkezésünkre, amelyeknek legnagyobb része rendelkezik másodlagos tüzelési móddal is. Igaz, egyikükről sem mondható el, hogy ne láttuk volna már számtalanszor más játékokban – kivéve talán a négycsövű shotgunt -, de szerintem itteni designukkal egész pofásan néznek ki, néhány darabnak pedig az érdekes másodlagos módja – gázbomba-kilövés, védőpajzs – egész ötletesnek mondható.

4D RULERS

Nem csoda, ha senkinek sem ismerős korábbról a 4D Rulers neve, a kis nebraskai fejlesztőcsapatnak a Gore az első próbálkozása a játékpiacon. A csapatot Joel Huenink alapította bátyjával karöltve mintegy négy éve, azóta kisebb-nagyobb intenzitással folyamatosan dolgoztak a programon egy alig több, mint tíz tagot számláló gárda segítségével. Joel, mielőtt belevágott a játékprogramozásba, elsősorban reklámfilmek grafikus munkálataival kereste kenyerét. A 90-es években őt is magával ragadta az FPS-ek – Doom, Duke Nukem, Quake – világa, és elhatározta, hogy ő is megpróbálkozik egy ilyen jellegű játék készítésével. Az úriember amolyan hobbiprogramozónak tűnik: bátyjával szórakozásukra készítettek egy multiplayer FPS-t a saját szájuk íze szerint – a játék az eredeti elképzelés szerint csak többjátékos módot tartalmazott volna –, és most, hogy készen vannak vele, éjjel-nappal ezt játsszák az interneten. A jól megérdemelt pihenőjét töltve Joel még nem tudott konkrét választ adni, mi lesz a következő projectje, mindenesetre mindenképpen szeretne a játékiparban maradni. Joel nem vetette el többek közt a Gore 2 elképzelést sem, bár az is lehet, hogy valamelyik nagyobb fejlesztőcsapat fantáziát látva a tehetséges programozóban - legelső játéknak a Gore igazán nem rossz - lecsap rá, és a szárnya alá veszi. És ki tudja, talán a 2022. augusztusi Guruban az igazán izgalmasnak ígérkező Gondolatébresztő mellett Hancu rovatában éppen róla olvashatunk majd, mint az akkori játékvilág egyik legbefolyásosabb emberéről.

Multiplayer . A játék igazán erős pontja. Először is nagy előny, hogy nem kell butítanunk a grafikán, mint a legtöbb többjátékos FPS-ben, hogy minden körülmény között magas framerate-et kapjunk. Ugyan játékmódokat tekintve nem hoz semmi újítást – Deathmatch, CTF, terminátor-mód –, a játékban található néhány nagyon jó, egyedi ötlet. Először is tíz eltérő tulajdonságú karakter közül választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabb figurát. A harcosok különböző egyedi fegyverekkel rendelkeznek, és eltérő a sebességük, az életerejük és a kitartásuk is. Ez utóbbi tulajdonság határozza meg, milyen gyorsan futunk, milyen magasra ugrunk. Egy idő után karakterünk lihegni, ezzel együtt lassulni kezd. Kitartásunkat némi pihenéssel vagy poweruppal állíthatjuk vissza. Jópofa, hogy mérgező gáz belélegzésekor ez az érték akár nulla alá is csökkenhet, ekkor egyszerűen elájulunk pár másodpercre. A másik érdekes újdonság, hogy a különböző felvehető cuccok egy egyszerű lövéssel felrobbanthatók – nem túl kellemes, mikor a +50 életerő helyett ugyanez lesz osztályrészünk, csak mínuszban. Szerintem mindenek érdemes egy próbát tennie a többjátékos móddal akár egy hálózati party kereteiben, akár a neten keresztül – utóbbit csak gyors internetkapcsolat és legális CD-kulcs megléte mellett.

Végszó. A Gore egyszerű, megyek-lövök gyilkolászás, se több, se kevesebb. A változatos helyszínek, a hozzájuk tartozó eltérő, hangulatos zenék és az ellenfelek poénos beszólásai jó hangulatot teremtenek a játéknak, amelyet ezúttal a gyengébb géppel rendelkezők is bátran kipróbálhatnak.

Greg5
greg5@freemail.hu

79%

grafika	18/25
zene/hang	12/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	3/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

P350, 64MB RAM, 700MB HDD, D3D

ARÉNA

Quake 3	94%
Unreal Tournament	95%
Serious Sam 2	90%

SYBERIA

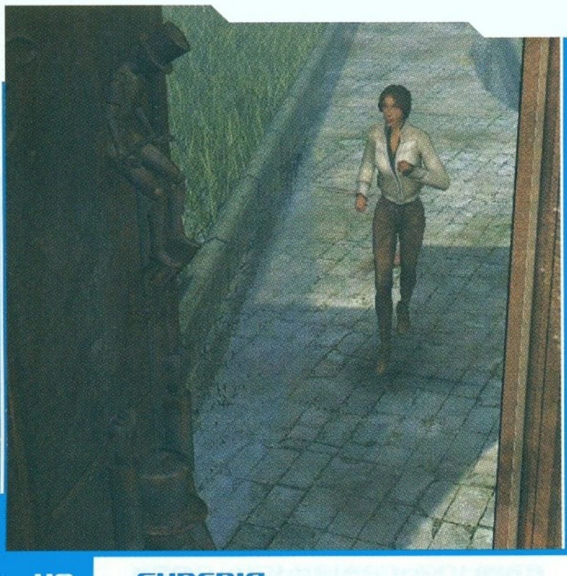
Fejlesztő: Microids **Kiadó:** Microids **Web:** www.microids.com

Ritkaságszámba megy manapság, hogy valamely cég hagyományos értelemben vett kalandjátékot dob piacra. Az utolsó valamirevaló alkotás emlékeim szerint a Longest Journey volt – legalábbis ez oly mértékben megragadott, hogy szinte minden más program emlékét elhomályosította bennem.
Éppen ezért alapműnek tartom, mely rendkívül magasra állította a mércét a vetélytársak számára. Mostanáig nem is nagyon találkoztam olyannal, mely megközelítette volna, pedig akadt pár versenyző. Hangsúlyozom: mostanáig, ugyanis a Microïds cég remeke egy kivételével minden szempontból méltó rá, hogy társa legyen az örökemlékezetű programok csarnokában.

Pedig semmi olyasmit nem tartogat a játékos számára, amit az ne várhatna el joggal bármely játéktól. Igaz, a grafika rendkívül szép, de ez ma már megszokott dolog, noha a motion capture technológiával animált mozgás, az előrenderelt, részletgazdagon kidolgozott tájak kellemes, békés érzeteket ébresztenek bennünk mintegy elvarázsolva a nézőt.
Csellók lágy muzsikája adja a háttérzenét, és csivitelő madarak trillája, lassan hömpölygő folyók csobogása, fák lombjának susogása járul hozzá a hangulat megteremtéséhez.

A kezelés ötletes, legkevésbé sem túlbonyolított, mindenféle sallangtól mentes. A kör alakú kurzor járkálásra szolgál, a nagyítóval vizsgálódni és beszélgetni lehet, a fél nagyítóval pedig a környezet tárgyait használni. Az egér jobb gombjával csalható elő a tárgylista, melyben külön oldalon érhető el az „irattár" a felvett papírokkal és a megtett lépéseket tartalmazó naplóval. Az itt kiválasztott tárgyakat csak a játéktéren lehet használni, egymással sosem kell kombinálni őket, ráadásul a hibás próbálkozásokat a kurzor áthúzott formája jó előre jelzi, így felesleges kattintgatásokkal sem kell töltenünk az időnk. Ez minden: nagyszerűen egyszerű megoldás, mely nem vonja el az ember figyelmét a legfontosabbról, a történetről.

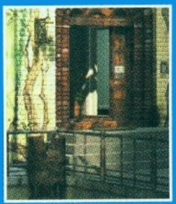
Álmok birodalma. Ah, igen, a történet, ez a játék legnagyobb erőssége – és egyben a gyengéje is. Bár Kate Walker, a főszereplő a mai világ szülötte, olyan európai kisvárosokba látogat el, melyek elmúlt korok hangulatát tükrözik. Megtartja a valós környezet érzetét, mégis meseszerű elemekkel fűszerezi azt.
A legszebb az egészben, hogy erőltetettség híján ingerültség, feszültség, unalom még csak fel se villan a játékos elméjében, annál inkább a kíváncsiság. A hangulat olyannyira magával ragadó, hogy a végkifejletig képtelenség hosszabb időre megszakítani a kalandot. De nincs is rá szükség, mert kellő odafigyeléssel a feladatok megoldása jóformán adja magát, a játékos zökkenőmentesen sodródik velük. Újabb és újabb érdekességek merülnek fel, mindig egyedi, soha nem ismétlődő ötletek, melyek olykor, például más városkákba lépve szinte



1999 AMERZONE

Syberia előtt Benoit Sokal, a világhírű képregény-készítő ennek a programnak a fejlesztésében vett részt. Mintegy három év kemény munkája folyományaként született meg ez a kalandjáték, mely kicsiny közép-amerikai diktatúra kálváriáiba sodorta a felfedezőt. Bár a fejlesztők harmadik helyett első személyben dolgozták ki az irányítást, a gyönyörű grafika már ekkor is jelentős szerepet játszott a hangulat megteremtésében.

2000 THE LONGEST JOURNEY



A Funcom cég örökéletű remeke. A bevezetőben már beszéltem róla eleget, most megspórolom nektek a további fejtágítást. :)

az előzőekkel ellentétes gondolkodásmódot követelnek meg – ám egyetlen pillanatra sem törik meg a globális egységet.
És itt jön be a fent említett hiba, melyet nem tudok megbocsátani a készítőknek: a mese egyszer csak véget ér.

A SAKK AUTOMATA

A játék során központi szerepet kapnak az óraművel működtetett robotgépek. Ilyen készülékekre számos példát lehet találni a való életben és egyes népek legendáiban is.
1769-ben Kempelen báró, magyar nemes, Mária Terézia szórakoztatására készítette az egyik legismertebbet. Nem másról van szó, mint a világ első sakk-„automatájáról". A gépezet jókora ládára ültetett, török ruhába öltöztetett faember volt, mely különféle mechanizmusok segítségével képes volt a sakktáblán található bábúk mozgatására.
A szerkezet igazi hírnévre azonban csak évekkel később tett szert, mikor a XIX. század elején Johann Maelzel tulajdonaként bejárta az amerikai kontinens északi részét. Ekkor már intelligens gondolkodásra képes csodagépként szerepelt sokkal többet nyújtva egyszerű bábulökdösésnél.
Működésének módja sokáig volt vita tárgya tudományos körökben, sokan csalásra gyanakodtak, ám a szkeptikusok érveit megcáfolta a tény, hogy minden játszma előtt a láda aljának két-két ajtaját kinyitva gyertyával átvilágították rajta megmutatva, hogy ott nem rejtőzik senki. Az illúziót tökéletessé tette, hogy minden lépés előtt látványosan, nagy kulccsal kellett felhúzni a gépet, mely hangosan kattogva mozgatta műizületeit.
A megoldást végül Edgar Allan Poe szolgáltatta cikkében, melyben leleplezte Maelzel társát, Bill Schlumbergert, aki eléggé apró volt, hogy elférjen a szekrény egyik felében, míg a másikat nyitogatták.

Mikor először kísértem végig Kate Walkert csodálatos útján, megelégedést éreztem, mely hamarosan vágyakozással töltött el, hogy megtudjam, mi történt „azután". Egy hét elteltével nem bírtam tovább, és még egyszer végigvittem a játékot, s noha a történet semmiben nem változott, ismét ugyanolyan izgatottság vett rajtam erőt, mint azelőtt.
Éreztétek már azt, hogy a világ, amelyben élünk, hibás, sokkal többről kellene szólnia, mint aminek mutatja magát? Biztosan - kétlem, hogy valaki a nagyvárosok hamis csillogásában ne érezné olykor szükségét valami egyszerűnek és szépnek. Én, mikor a játék helyszínein jártam, mindent megtaláltam, ami idekint hiányzik. Valadilène-ben a békét és nyugodalmat, Barrockstadtban a buja természet varázsát és a tudást kereső emberek elhivatottságát, Komkolzgradban a kalandot, Aralbadban... nos, Aralbadban talán semmi különöset, ám a hely nagyszerűen alkalmas rá, hogy ideiglenesen lezárja a történetet, és előre vetítse a folytatást.
Igen, azt hiszem, ez a mese maga a tökély, a harmónia megtestesítője.

Éppen ezért bátran tudom ajánlani bárkinek, aki szeretne picit elábrándozni, kikapcsolódni a monoton napok rohanása után, legyen az veterán kalandor vagy épp teljesen kezdő, felnőtt vagy gyermek, csak azok kerüljék el, akik akcióra és pergő erőszakra vágynak, mert az szemernyi sincs benne. Még egy pofon se csattan el, senkinek nem esik bántódása, s a legsötétebb figura a bányászváros őrült igazgatója, aki az operaház fantomjának képzeli magát, mióta hallotta egyszer dalolni az orosz dívák egyikét kohászüzeme előcsarnokában.

Külön kiemelném még egy nagyszerű ötletet, mely főként talán a főszereplő személyiségének fejlődését hivatott bemutatni. Időnként megcsörrenő mobiltelefonján New Yorkban hagyott barátai, rokonai, munkatársai keresik meg ügyes-bajos dolgaikkal ügyesen beékelődve a történet menetébe, mintegy szusszanásnyi szünetet tartva abban.

A játék kezdetén Kate kiskutyaként igyekszik főnöke kedvében járni, élete értelmének tartja, hogy munkatársnőjével megtárgyalja, milyen göncöt vásárolt a múlt hétvégén a nemrég nyílt bevásárlóközpontban, s unott sóhajjal nyugtázza anyja aggódó megjegyzéseit. Ahogy azonban egyre több mindenen megy keresztül, mind fontosabbnak tartja Hans Voralberg, a titokzatos zseni megtalálását – már nem is csupán a főnöke által kiállított szerződés aláíratása végett, inkább, hogy saját lelkét megnyugtassa. Barátnője fecsegése sem hozza lázba, kezd úgy tekinteni rá, mint érett nővér a kishúgára, ugyanakkor édesanyjával mind közelebbi kapcsolatba kerül felismerve a család fontosságát.

Huh, de belemerültem az áradozásba, a végén még eluralkodik rajtam a filozofálhatnék. Megkíméllek ettől titeket, biztos vagyok benne, hogy van jobb dolgotok, mint érzelgős Madarak szövegelését olvasni. Ha nem jut semmi más eszetekbe, akár el is indulhattok a legközelebbi játékforgalmazóhoz, hogy megvásároljátok a Syberiát. Nem fogjátok megbánni. :)

Bird
bird@ipma.hu

92%

grafika	22/25
zene/hang	13/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

P300, 64MB RAM, 400MB HDD, D3D

ARÉNA

Longest Journey	95%
Grim Fandango	96%
Jazz and Faust	50%

VILÁGOK KALANDORAI

Neverwinter Nights – történelmi, földrajzi háttér

A Bioware és az Interplay játékai bevezették Faerun világát a PC-s játékok közé. A Pool of Radiance 2, a Baldur's Gate-ek, az Icewind Dale és most a Neverwinter Nights is egy-egy önálló területet dolgoz ki a kontinensen meglepő földrajzi hűséggel és pontossággal. A Wizard of the Coasttal kötött szerződések garantálják, hogy a játék a Forgotten Realmshez hű maradjon, az évek során kiadott tucatnyi kiegészítőhöz illeszkedjen és visszaadja a világ hangulatát. Sőt, amint a Baldur's Gate-ben is találkozhattunk a kontinens híres/hírhedt hőseivel, a Neverwinter Nightsban is összefuthatunk könyvekből/regényekből ismert szereplőkkel. A Bioware licencelte a DnD3E szerepjáték szabályrendszert is, amelyet a kisebb-nagyobb módosítások után sikerült is leprogramozni. (Néhány bosszantó félreértelmezés sajnos benne maradt, de a lelkes játékosoknak ez talán csak apróbb hangulati hibaként jelenik meg.)

A földrész írott történelme akkor kezdődik, amikor Illefarnt (az első itt alapított birodalom) - habár túlélte a többi ősi város, köztük Netheril bukását - elf és törpe lakói elhagyták. Az emberek hatalmas seregekkel érkeztek, hódításra készen, azonban többnyire csak kiürült romokat találtak, így letelepedtek, és elfoglalták a Kardpartot, majd tovább terjeszkedtek északra a Jeges szelek völgye felé. Az itt maradó törpék, elfek és emberek megalapították a Három korona szövetségét, azonban az északról és keletről érkező ork hordák alig egy évszázad alatt földig rombolták azt. Az orkokat végül Waterdeep seregei űzték el Kardpartról, vissza a Világ hátán túlra, az ekkor megalapított Luskan városa is az ork birodalom romjaira épült. A falakkal körbevett, erős seregekkel rendelkező városok ezután egyesült erővel visszaverhették az ork támadásokat, azonban a belső viszályok és az erőskezű vezetők egymás elleni munkálkodása újabb, az orkoknál sokkal nagyobb veszélyt jelentett a földrész nyugalmára.

Waterdeep ura és Neverwinter királya (Lord Nasher) szövetségre lépett a nagyobb városokkal védelmet kínálva egymásnak az északról jövő veszélyek ellen, azonban a Luskanban rejtőző Ősi Testvériség (Arcane Brotherhood) és a Kraken Társaság (Kraken Society) is egyesítette erőit, hogy a régió vitathatatlan uraivá váljanak.

Jelenleg is színfalak mögötti összecsapások, intrikák, cselszövések és árulások formálják a vidék hatalmi viszonyait bőven kínálva lehetőséget a játékosoknak a kalandozásra.

Főbb különbségek a PC-s játék és a szerepjáték között (A teljesség igénye nélkül)

A NWN-ban (akárcsak a Baldur's Gate-ben) létezik egy tapasztalati szint-korlát, amely a 20. szintnél magasabbra nem engedi a játékos karaktert. (A játék single player módjában ez engem is meglepett, de utánanézve kiderült, hogy az alap DnD3-t is ennek megfelelően dolgozták ki. Igaz, azóta már kijött az Epic Level Handbook is, abban vannak leírva a 20. szint fölötti karakterek. Remélem, egy későbbi NWN kiegészítőben ez is szerepelni fog majd.)

Az eredeti szabályok szerint naponta egyszer lehet pihenni (varázslatok memorizálása, imádkozás stb. céljából) – A NWN-ban akármikor, egymás után többször is.

A pihenést megzavarhatják szörnyek. – A NWN-ban addig nem pihenhetsz, amíg szörnyek vannak a közelben, de néhány méterrel odébb már nyugodtan szundíthatsz.

Karakterhalál. A valóságban a társad ilyenkor felveszi a testedet, aztán keres egy 9. szintű papot, meg egy varázskövet a feléllesztéshez. – A játékban, ha meghalsz, akkor csak megnyomsz egy gombot, aztán mehetsz tovább.

Érdekességek. Klauth, vagy ahogyan másképp ismerik, „Észak sárkánya" Faerun történelmének legnagyobb és legősibb vörös sárkánya. Rettegett becenevét „Vén Vicsorgó" a pofáján látható kifejezésről kapta, hiszen nyugalmi állapotban is rendkívül ádázul néz ki. Előszeretettel gyilkol más sárkányokat, és lopja el tojásaikat, de természetesen a többi faj is megsínylette uralmát. Kegyetlenkedései miatt az utóbbi évszázad legnagyobb hajtóvadászatát rendezték ellene, több nagyhatalmú varázsló kötött szövetséget, hogy egyesült erővel elbánjanak a közös ellenséggel. Azóta, azonban egyikük sem tért vissza...

Az Uthgardt barbárok fekete hajú, kék szemű, óriási méretű nomádok. Törzsekbe tömörülve vándorolnak pusztáról-pusztára. Minden törzsnek van egy mitikusan tisztelt totem-állata (amelynek szellemét a törzs sámánja testesíti meg) és egy ősi ellensége. A törzsek leginkább mégis az orkokat gyűlölik, ezek pusztítására hajlandóak akár idegenekkel is szövetkezni. Külön érdekesség, hogy habár nincs közük a druidákhoz, mégis egyetlen barbár sem emelné fejszéjét élő fára.

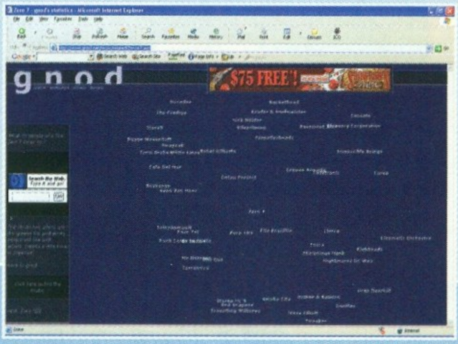
Neverwinter Nights – Dragonlance project. Sokak számára érdekes lehet, hogy több helyszín és modul is elkészült, amely a Dragonlance világán játszódik. Megtalálható egy teljesen kidolgozott város: Palanthas, ahol szinte bármilyen további kalandot meg lehet szerkeszteni, illetve a DragonLance: The War Continues c. multiplayer modul, amely a Silvanesti erdőkhöz kalauzolja el a játékosokat.

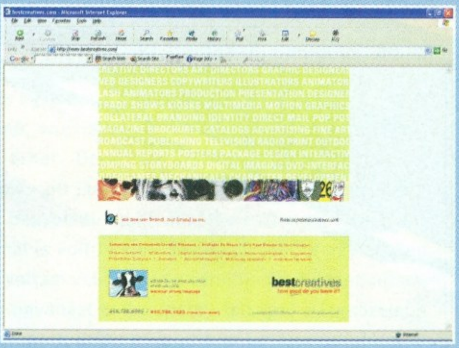
Honlap: **www.nwdl.net**

BePe

bepe@rpg.hu

Helló! Bevezető helyett most inkább azzal kezdeném, hogy nagyon gyorsan szedjétek le, és telepítsétek fel „Dave's Quick Search" segédeszközét innen: notesbydave.com/toolbar. Kötelező darab mindenkinek, aki tényleg komolyan átgondolta ezt az egészet, és úgy döntött, hogy élete ezek után már semmiképpen sem lehet teljes a mindennapi böngésző elindítása nélkül. Miért is mondom ezt? Mert mostantól már Explorert / Mozillát, miegyebet sem kell, hogy elindítsunk, ha pillanatnyi vágyálmunk nem terjed tovább valami egyszerű dolognál, teszem azt, keresés a google-ön, esetleg a szakosodott gigászi adatbázisokban (imdb, amazon, dictionary, cddb, yahoo stb.), és még tud rengeteg hasznos dolgot is, ám lássuk csak őket sorjában!





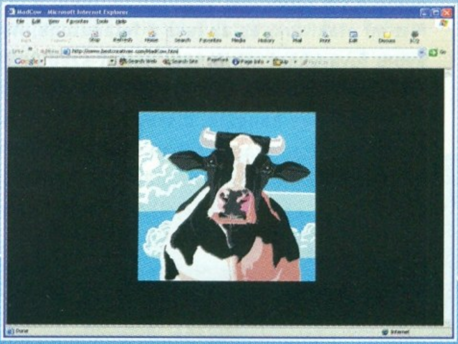
Tehát, ha csak simán beírunk valamit, akkor a google-t használja alapértelmezett keresőként (Windows gomb + S megnyomásával a kontrol rögtön fókuszt kap, nem kell szenvednünk az egérrel), és ha a keresendő szó vagy szavak után felkiáltó jelet rakunk, az egyenértékű azzal, mint amikor a google-ön az „I am feeling lucky" feliratú gombot toszogatjuk, ilyenkor egyből az első találatot hozza, és nem a listát. Máris spóroltunk néhány felesleges kattintást. Nagyon jó dolog még a szótár funkció, amely a **www.freetranslation.com**-ot, helyenként pedig a Systrant (**www.systransoft.com**) burkolja számunkra (magyarul wrappeli), így kell használni: word en-fr. Ez lefordítja nekünk az angol „word" szót a francia megfelelőjére. Sajnos a magyar nincs egyelőre a támogatott nyelvek között, de hátha van, akinek a spanyol, francia, portugál, német és angol közül jól jön a fordítás bármelyik kettő között. Sőt, ha url-t adunk meg, és utána a nyelveket, akkor jószerencse esetén megkapjuk a teljes weblap fordítását az adott nyelvre, például **www.imdb.com** ende. Van még rengeteg hasznos funkciója, mindenről kaphatunk segítséget, ha beírjuk, hogy „help?", de ez még mindig nem minden, akár a saját kedvenceinkkel is kibővíthetjük, sőt, a kódjában is turkálhatunk, mivel azt is megkapjuk, mikor feltelepítjük. Minderről bővebben a helpben olvashatunk. Zseniális.

Nézzünk most valami vicceset. A plastikon (tudjátok, a blogsite: **www.plastik.hu**) nézelődve néha igen jó dolgokra lehet bukkanni, ez történt velem is nemrégiben, amikor megtaláltam az őrült tehén irányába mutató linket: **www.bestcreatives.com/MadCow.html**. Vigyázat, be fog szólni! Miután jól kiszórakoztam magam a dolgon, gondoltam, megnézem, miket tud még ez a bestcreatives.com, de nagyot csalódtam, mivel nagyítóval sem találtam a főoldalról tovább vezető linket. Nem is nagyon érdemes próbálkozni, hacsak azóta nem tettek valami szépet fel a nagyérdeműnek.

HAVI BLOG

Aktuális kedvenc blogunk itt található: **www.ld50.tk**. A rutinos blogozó egyből kiszúrja, hogy némi összefüggés fedezhető fel eme weblog, a neurológia (**blog.carpenterdesign.hu**), valamint az EstFM rádióban keddenként hallható „Műszál" című műsor között. Nem véletlen, viszonylag össze vannak nőve. Érdemes a zenei részleget és az írásokat böngészni, előbbiben jók a programajánlók és a különböző koncertbeszámolók, míg a „kreatív" rész alatt igen jókat lehet szórakozni.

Nem is olyan rég nézegettem a google web directoryban, miféle helyeket találni a mesterséges intelligencia témakörben. Miután rengeteg, első látásra szenzációsnak tűnő tanulmányt találtam a dologról, teljesen véletlenül ráakadtam egy igen érdekes vállalkozásra a **www.gnod.net** címen. A projekt neve global network of dreams, egyfajta öntanító adatbázisról van szó három témakörben: zene, könyvek és webhelyek. Ebből az első kettő az érdekfeszítő, az utolsóra mindig ott a google. Azoknak ajánlanám a site-ot, akik valamilyen szinten tisztában vannak azzal, hogy miféle zenéket szeretnek hallgatni, de valahogy szűknek érzik a listát, és szívesen megismernének még több előadót a kedvelt stíluson belül. Úgy működik, hogy beírunk három általunk kedvelt szerzőt, együttes nevét, mire a rendszer közölni fogja velünk, hogy mi miket szeretünk még. Nagyon jó! Sőt, tovább is navigálhatunk, kapni fogunk egy remek kis „csillagtérképet" az egymáshoz közel álló bandákról, érdemes kipróbálni, nagyon sok új zenét lehet így megismerni.
Ugyanez persze a könyvekre is igaz.



Ha már a zenéknél tartottunk, adok egy jó tippet azoknak a letöltésére, ráadásul teljesen legálisan, mindenki tiszta marad, miegymás. Lehet, hogy sokan nem is tudjátok, hogy az Amazonról különböző stílusokból zeneszámokat is letölthetünk mp3 formátumban. Természetesen nem teljes albumokról van szó, hanem arról, hogy néhány előadó, legyen az ismert vagy még ismeretlen, beleegyezett abba, hogy adott szerzeményeiket ingyenesen elérhetővé tegyék a nagyérdeműnek.
Ugyanez igaz az **mp3.com**-ra is, érdemes böngészni, néha nagyon jókra bukkan az ember. Sőt, a tilos rádió archívumát is ajánlom szeretettel, elérhető itt: **tilos.hu**.

Iwo

CRAZY TAXI

Fejlesztő: Hitmaker és Strangelite › **Kiadó:** Empire Interactive › **Web:** www.empireinteractive.com

Az Empire Interactive úgy látszik, tényleg komolyan vette azt az ígéretét, hogy átírják PC-re a Sega legsikeresebb Dreamcastos játékait. Májusban írtunk a sorozatot indító Virtua Tennisről, most pedig itt van az a játék, amelyik előbb a játéktermekben aratott, majd a DC után ellátogatott PS2-re és GameCube-ra is.

A Crazy Taxi alapötlete igen egyszerű: van egy taxi, egy hatalmas város, rengeteg türelmetlen utas, valamint egy könyörtelen visszaszámláló – ebből a cél talán már sejthető is. Igen, a taxisofőrt mi alakítjuk, és az lesz a feladatunk, hogy a gyors fuvarokkal minél több jattot szedjünk össze. Persze, ez nem lesz ilyen végtelenül egyszerű, mint ahogy hangzik, hiszen egy zsúfolt nagyvárosban – San Franciscóban – járunk, temérdek akadállyal kell megküzdenünk. Szerencsére a Crazy Taxi Cab Company alkalmazottai nem törődnek olyan hétköznapi dolgokkal, mint a közlekedési táblák vagy – lámpák – mennek, amerre látnak. Ez persze azért lehetséges, mert rendőrök nem kaptak helyet a programban; vannak buszok, sportkocsik, családi autók és kamionok dögivel, csak éppen a zsaruk hiányoznak (persze, nem nagyon).

Mivel a Crazy Taxi eredetileg játéktermekben tűnt fel, ezért a szimuláció szóval semmiképpen nem hozható kapcsolatba – még csak a legcsekélyebb mértékben sem. Ha autónkkal nekiszáguldunk egy busznak, lazán arrébb toljuk, esetleg fel is borítjuk. A gyors szakaszokon – például a kikötő felé vezető lejtőn – csak úgy repülnek mögöttünk a kocsik, mindenkit letarolhatunk. Ugyanígy a járdán haladva is rengeteg szemetet gyűjthetünk be: telefonfülkéket, standokat, ládákat sodorhatunk el.

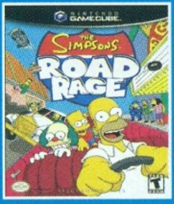
Őrült alakok. Négy gyanús figura közül választhatunk, mindegyik kissé eltérő járgánnyal rendelkezik, de azért ez jelentős különbségeket nem hoz a játékmenetbe. Gena, az egyetlen női sofőr, autója nagyszerűen gyorsul és a fékjei kitűnők, cserébe nagyon lassú a többiekhez képest. Axel kocsija mindenben átlagos, talán csak a súlya kisebb, mint azt várnánk, a kamionokkal vigyázzunk, lehet, hogy lepattanunk róluk! B. D. Joe a leggyorsabb a bandában, ezért viszont a kanyarok gyors bevételében nem igazán jeleskedik. Az utolsó fickó Gus, akinek dög nehéz verdája mindent elsodor – már persze, ha fel tud gyorsulni, ami nem az erőssége.

A négy figura közti választásnak főleg a mini játékok esetében van szerepe (ezekről később), az végül is majdnem mindegy, hogy kivel akarunk végigzúzni a városon.

2001 › CRAZY TAXI 2

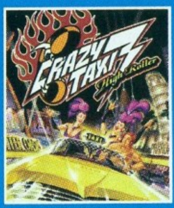
A CT folytatása (csak DC-n jött ki) túl sok lényeges újítással nem szolgált, bár megjelent benne az ugrás gomb, amellyel sokszor le lehetett vágni az utat, vagy könnyedén kikerülhettük a dugókat. Persze a játék grafikája javult egy kicsit, de a rajongók nagy része picit csalódott benne – mindenki nagyobb újításokat várt.

2001 › SIMPSONS ROAD RAGE

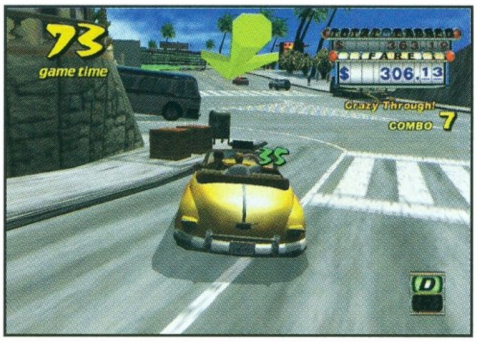


Az Electronic Arts megpróbálta lemásolni a Crazy Taxik sikerét, csináltak egy nagyon gyenge engine-t, nyakon öntötték a Simpsons-licenccel, majd kiadták az egész pakkot mind a három nagy konzolra. Semmiben nem tudta utolérni a CT-ket, viszont volt benne kétjátékos-mód, amelyben kellemesen lehetett egymást szívatni

2002 › CRAZY TAXI 3

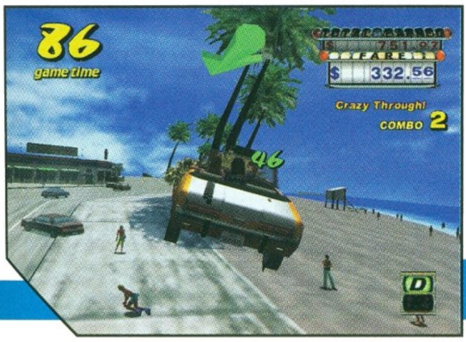


A Sega a sorozat harmadik részét kizárólag Xboxra adta ki, mégsem történtek radikális változások – sem a játékmenetben, sem a grafikában. Persze, a kocsik kicsit szebbek lettek, de a program közelébe sem ér mondjuk a Wrecklessnek. Annak viszont örültünk, hogy az első két rész pályáit is belerakták.



Őrült száguldás. Térjünk is rá akkor a taxisofőrök munkájára, az utasok szállítására – a legizgalmasabb, ha arcade módban vágunk neki a futamnak, ilyenkor ugyanis a teljesítményünktől függ, hogy meddig száguldozhatunk. Amikor nekivágunk a feladatnak, ötven másodperc áll rendelkezésre; azonnal olyan figurákat kell keresnünk, akik egy kis ikonnal a fejük felett várakoznak: ők a kliensek, akik közül válogathatunk, a körülöttük levő körbe kell beállnunk. Az ikon színe igen lényeges: a vörössel jelöltek kis távolságra (gyakran csak egy saroknyira) akarnak utazni, a zöldek viszont gyakran azt akarják, hogy elvigyük őket a város másik oldalára (a többi árnyalatot ez alapján könnyű beazonosítani). Amikor beszállnak, kapunk annyi plusz másodpercet, amennyivel eljuthatunk a célhoz, amelyet nem lesz nehéz megtalálni köszönhetően annak a hatalmas zöld nyílnak, amely a követendő utat mutatja. Természetesen az a cél, hogy minél hamarabb fuvarozzuk el utasunkat oda, ahová szeretné – kövessük a nyilat (fél óra múltán néhány helyre már anélkül is eltalálunk), majd amikor meglátjuk a zöld kerettel jelzett területet, álljunk meg benne. Az utas ilyenkor kiszáll, majd a fuvar gyorsaságától függően ad borravalót. Ha gyorsan cipeltük el – tehát a fuvar idejét jelző számok még zöldek – akkor nagy summára és sok bónuszmásodpercre számíthatunk. Ha csak átlagosan teljesítettünk, akkor alig kapunk néhány dollárt, míg ha az utasunk már tűkön ül a türelmetlenségtől (a visszaszámláló már vörös), akkor csak a viteldíjat vágja hozzánk, semmi jutalomra nem számíthatunk. Úgy kell gazdálkodnunk tehát az idővel, hogy minél több utas férjen bele a szűkös keretbe, persze ha nem akarunk így küzdeni, akkor választhatunk három, öt és tízperces időszakokat is – ilyenkor viszont sosem kapunk plusz időt.

Van még egy pénzkeresési lehetőség is a játékban, mégpedig az, ha veszélyesen vezetünk, ezt ugyanis az emberek valamiért nagyon szeretik. Pénzt érnek az ugratások, ha közel megyünk egy másik kocsihoz, vagy ha farolunk egy nagyot – ebből persze nem fogunk meggazdagodni, de ha gyors egymásutánban csináljuk őket – vagyis „kombózunk" – akkor azért már jobb pénzt kapunk. A pénz egyébként csak végső bizonyítványunkban játszik szerepet, ugyanis ettől függően kapunk osztályzatot jogsinkra (amerikai módszer szerint A-tól E-ig, valamint van egy S, azaz Super szint is).



Őrült mozdulatok. A gyors szállítmányozás önmagában nagyon nehéz lenne, ezért a fejlesztők úgy gondolták, hogy néhány különleges mozdulatot is belepakolnak a Crazy Taxiba. Ezeket a váltóval machinálva lehet behozni – persze ez nem a megszokott váltó, szegény Tasnádi Zoli például valószínűleg világgá szaladna tőle. Van a karnak egy „Előre" és egy „Hátra" állása (alapbeállításként ez az S, illetve az „A" gombnak felelnek meg), így tudunk rükvercbe kapcsolni. Talán a legfontosabb mozdulat a hirtelen gyorsítás, amit a program Crazy Dash-nek hív. Ezt úgy hozhatjuk elő, hogy elengedünk minden gombot, majd sebességbe kapcsolunk (akkor is, ha már ott van a váltó), és szinte ezzel egy időben gázt adunk. Ezt menet közben is előadhatjuk, ilyenkor kis ideig gyorsabban fogunk menni, de azért inkább az elindulásokhoz használjuk. Majdnem ilyen fontos technológia a Crazy Drift, ami tulajdonképpen a farolásnak felel meg. Ezt úgy hozhatjuk elő, hogy rükvercbe kapcsolunk, majd szinte azonnal vissza sebességbe, és a kettő között elhúzzuk a kormányt valamelyik irányba. Ezzel 90 fokos fordulókat tehetünk, ráadásul nem csak menet közben, de álló helyzetben is. Ha Crazy Drift közben még a féket is behúzzuk, akkor a filmekből ismerős „farolós-megállás" lesz a jutalmunk, ezt érdemes például a fuvarok végén használnunk, hogy rögtön a megfelelő irányba indulhassunk el.

Őrült kihívások. Ezt a taxis őrületet két helyszínen játszhatjuk: az egyik a játéktermi verzióból származik, a másik pedig a Dreamcastoshoz készült bónuszként. Az utóbbi sokkal kevésbé kidolgozott és változatos, mint az eredeti, de ennek ellenére is jól el lehet vele szórakozni. Ha kicsit meguntuk az agyatlan fuvarozást, vagy szeretnénk készség-szinten elsajátítani a különleges mozdulatokat, akkor vár minket a Crazy Box menüpont. Ez kis aljátékokat jelent, amelyben mindig valamelyik képesség gyakorlására lesz lehetőségünk. Van, amikor a farolással kell tekebábukat ledöntenünk, van, amikor gyorsan szét kell pukkantani húsz lufit, de van olyan is, amelyikben egy rámpáról nekiindulva kell legalább 150 méter messzire szállnunk. Ezek egyébként nagyon hamar bedurvulnak: miután megcsináltunk hetet-nyolcat, már nagyon nehéz feladatok jönnek – viszont az is igaz, hogy ha sikerült mindent kivégeznünk, akkor a taxizós részben rendkívül könnyen fogunk manőverezni.

Őrült átirat. A Dreamcastról PC-re történő konvertálást az eddig ismeretlen Strangelite nevű csapat végezte, és az ő munkájukkal nincs is semmi baj. Egész magas felbontást tettek elérhetővé (1280x960 a maximum), és pár lépésben gépünk tudásához igazíthatjuk a grafikát. A gond csak azzal van, hogy ami 1999-ben jó volt a játékteremben, az 2002-ben már nem egészen elfogadható PC-n. Ezt értem egyrészt a grafikára, hiszen az azonnal szembetűnő, hogy a mai standardoknak még a közelébe sem érhet. Ótvar textúrák, poligonok tucatjaiból megalkotott járókelők és a látótávolság rövidsége – ezek nagyon durva hibák. Másrészt magával a programmal is volt bajom: fél óránál többet egyszerűen nem voltam vele képes eltölteni, mindig meguntam, hogy ugyanazt kell csinálni: felkapni a legközelebb álló embert, aztán követni a nyilat. Gondoljunk csak bele, hogy a Grand Theft Auto 3-ban a taxizás csak egy volt a számtalan lehetőség közül – ez a játéktermi örökség átka. Persze, kaptunk egy újabb – gyengébb minőségű – városrészt, meg pár mini játékot, de aztán annyi. Azért már nem is károgok, hogy a több éves DC-verzió óta miért nem fejlesztettek rajta semmit, úgy néz ki, hogy ez nem illeszkedik az Empire üzletpolitikájába.

Igazából nem értem, hogy – csakúgy, mint a Virtua Tennis esetében – miért a korábbi epizódot írták át, vagy hogy miért nem próbálkoznak meg nagyobb, mélyebb játékkal (mint amilyen a Skies of Arcadia vagy a Shenmue volt – a nagyszerű anime RPG-kre és az igen jól kidolgozott kalandjátékokra PC-n is nagy lenne az igény). Azért nem akarom keserű szájízzel abbahagyni a cikket: megemlíteném, hogy a játék soundtrackjét alkotó Offspring- és Bad Religin-számok mp3-formátumban vannak rajta a CD-n; ennek igencsak örültem!

Grath
grath@mail.datanet.hu

66%

grafika	16/25
zene/hang	13/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	8/15
összhatás	2/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P500, 64MB RAM, 350MB HDD, D3D

ARÉNA

Midtown Madness 2	83%
Carmageddon TDR	78%
Driver	90%

OP FLASHPOINT: RESISTANCE

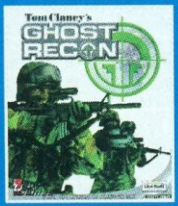
Fejlesztő: Bohemia Interactive › **Kiadó:** Codemasters › **Web:** www.bistudio.com

Már régóta büszkén tartják magukat az európai programok a világ kicsit túltelített játékszoftverpiacán. Sőt mi több, a taktikai lövöldözős játékok kategóriáját lassan két éve töretlenül uralja az Operation Flashpoint című cseh alkotás, melynek fantasztikus sokoldalúságát eddig még nem sikerült egyetlen hasonló szoftvernek sem megközelítenie. Ehhez a játékhoz szinte folyamatosan készülnek újabb és újabb, ingyenesen letölthető járművek, küldetések, fegyverek, de most megérkezett az első igazán kiegészítő lemeznek tartott programcsomag, mely Resistance alcímmel már itthon megvásárolható.

A vörös veszedelem. A nemrég megjelent Red Hammer nevű kiegészítéssel ellentétben a Resistance nem csupán pár új harci egységet tartalmaz, hanem teljes, mindent átfogó tatarozásnak vetették alá az időközben elavult technológiával rendelkező eredeti Flashpointot. A mellékelt 20 hadjárati és az 5 egyszemélyes küldetésen kívül új szigettel ismerkedhetünk meg a programban, mely a Nogovo nevet viseli. Az események tehát itt zajlanak, idő szerint az eredeti Cold War Crisis történései előtt, ahova szovjet csapatok törnek a békés lakosságra. Természetesen ugyanitt, Victor Troska nevű, visszavonult ex-kommandósként tengetjük saját kis életünket. Mondanom sem kell, szinte azonnal belesodródunk az események közepébe, a felkelők kicsiny csoportja hamar felkér minket a helyi ellenállás megszervezésére, melynek célja a megszálló szovjet csapatok kiűzése a szigetről.

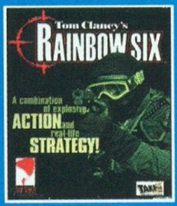
A játék történetére a készítők érezhetően igen nagy hangsúlyt fektettek, az ezzel kapcsolatos animációkat a megszokott módon figyelhetjük végig küldetések előtt és után. A néhol drámai fordulatokkal fűszerezett események kicsit ugyan patetikusak, ennek ellenére élvezhető sztorit ismerhetünk meg. A hadjárat alatt zajló események ezúttal nem csupán előre meghatározott fonal mentén haladnak, hanem mi alakíthatjuk azokat. Minden cselekedetünk kihat az azt követő küldetésre, amelynek végeztével magunkkal vihetjük zsákmányolt fegyvereinket, harci járműveinket és persze életben maradt bajtársainkat. Ennek köszönhetően a Resistance jóval összeforrottabbnak tűnik, mint az eredeti rész. Bár a folyamatos újrakezdés, vagy régebbi játékállás visszatöltése egyesek számára valószínűleg sok bosszúságot fog okozni, ennek ellenére érdemes lehet többször nekikezdeni a kampánynak, hiszen életünk gyakran másképp alakulhat.

2002 › GHOST RECON: DESERT SIEGE



A Desert Siege olyan kiegészítő, mely apró szégyenfoltot hagyott az eredeti program emlékén. Hibái ellenére mégis képes volt milicista szellemű játékosait még egy alkalomra a gép elé szegezni, bár minőségben meg sem közelítette az eredeti részt.

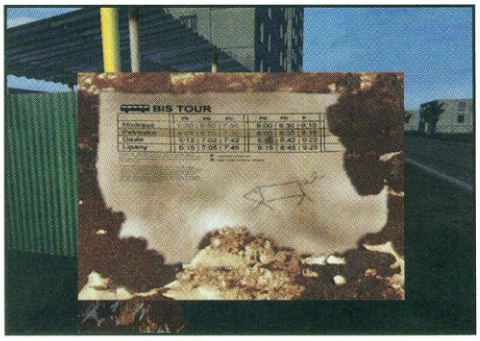
1998-2002 › RAINBOW SIX KIEGÉSZÍTŐK



A Red Storm Entertainment büszkén tudhatja magáénak a világ legtöbbet eladott taktikai lövöldözős játéka címet. Kiegészítő lemezeivel együtt több mint 6 millió példányt adtak el Rainbow Six játékaikból, amely adat a fejlesztőének és a kiadójának egyaránt megalapozta a megérdemelt hírnevet.

2002 › DELTA FORCE: TFD

A Novalogic cég veszélyes tempóval száguld lefelé a lejtőn, és úgy tűnik, hogy már semmi sem állíthatja meg őket. Legújabb programjuk Afganisztánba invitálja a sokat próbált játékosokat, s bár páran talán még képesek lehetnek elnézni nekik e baklövésüket, mi erre már képtelenek voltunk.



A vadonatúj szigeten kívül számos újdonságot üdvözölhetünk még a programban. Elsősorban olyan kiegészítések kaptak helyet, melyekkel kapcsolatban a fejlesztők rengeteg panaszt kaptak. Elsőként említenénk, hogy katonáinkat mostantól elláthatjuk oldalfegyverrel is, tehát a sokak által hiányolt pisztolyok és revolverek is megjelentek. Természetesen ismét megismerkedhetünk pár új járművel is, melyeket inkább neveznénk érdekesnek, mintsem olyannak, amelyiknek hasznát is vehetjük (busz, motorkerékpár). Azután bekerültek a programba azok a Resistance megjelenése előtt már ingyenesen publikált fegyverek is, melyeket a rajongók kezdtek készíteni imádott játékukhoz, majd a fejlesztőcsapat „átvett" tőlük. Ezek közé tartozik a német H&K sorozat néhány tagja, a skorpió géppisztoly, az UZI, és még jó pár új példány.

De igazából sosem a játékban használható fegyverek vagy járművek számával volt a gond a Flashpointban. A készítőknek a valódi hibáknak csupán részét sikerült orvosolniuk, s bár meg kell hagyni, kiköszörültek pár csúnya csorbát, még így is akad belőlük a játékban. Az egyik ilyen bosszantó gondot a mostanra már elavult grafikus motor jelentheti számunkra. Feltehetően külsős nyomásnak engedve nagy méretű textúrákkal látták el a Resistance-t, ami enyhén szólva nem tett jót a program memóriakezeléssel kapcsolatos rutinjának, és ezáltal – fél gigabájt RAM hiánya esetén - vérlázító töltögetéseknek lehetünk szemtanúi. A program akadozik, szaggat, és perceket tölt, hacsak a külső kezelőprogramban nem állítjuk vissza 256x256-osra a textúrák maximális méretét. Ezenkívül a játékban tapasztalható fizikai modellezés is igencsak furcsán működik. A több tonnás T-72-es harckocsik robbanás esetén szinte pattognak a felszínen, nem beszélve az emberekről, akik a lökéshullámok által akár 100 métert is képesek megtenni a levegőben. A „hibalistánk" végére még felkerült a hálózati kód is, amelyet a programozók még mind a mai napig képtelenek voltak akadozásmentessé tenni. Szomorú, de a verziószám növekedésével (most tartunk 1.75-nél) ez az állapot egyre romlik, és azt vettük észre, hogy mindenki visszatért az 1.45-47-es verziójú játékokhoz.

Természetesen nem csak negatívumokkal találkozhatunk a Resistance-ben. Annak ellenére, hogy a grafikus motor mára igencsak elavultnak számít, sokkal szebb hegyvonulatokat és mutatósabb vízfelszínt képes a képernyőre varázsolni. Az épületek jóval összetettebbeké váltak, kinyithatjuk és bezárhatjuk ajtajaikat, továbbá jóval több berendezéssel látták el őket. Ezenfelül fegyvereinket bármikor bepakolhatjuk a saját járműveinkbe, s bár Flashpointtól idegenkedőknek furcsának tűnhet, akár el is dobhatjuk azokat. Az új sziget fantasztikusan jól kialakított helyszín lett, ahol az európai építészeti stílusjegyeket magukon viselő házak igencsak hangulatossá tehetik szórakozásunkat.

A hanghatások és a zene nem sokat változott, ami miatt kénytelenek vagyunk ismét fekete pontot adni a programnak - az alapos változtatás erre a részre is bőven ráfért volna. Szerencsére akadnak a szoftvernek lelkes tulajdonosai, akik saját „hangcsomagot" készítettek hozzá, melyekhez könnyen hozzáférhetünk az interneten, s így saját magunk is kiköszörülhetjük ezt az apró csorbát.

Kivonulunk. Pár orvosolható, de felettébb bosszantó, hardvert igénylő hibája ellenére a Resistance-t méltán nevezhetjük olyan kiegészítőnek, amely mindenképp megéri pár ezer forintos árát. Igaz, kicsit úgy éreztük, hogy a végleges játéknak már ildomos lett volna tartalmaznia azokat az extrákat, amelyeket a Resistance-szel kézhez kapunk, mégis képtelenség lenne emiatt elítélnünk ezt a programot. Nyilvánvaló tény, hogy a Bohemia Interactive játéka még mindig ott van azon a bizonyos szeren, és ahhoz, hogy helyét megingassák, igencsak össze kell szednie magát minden konkurensnek.

CSALÓKNAK!

Ha túl nehéznek találod a programot, lehetőséged van többszöri mentésre is. Ehhez csupán annyi lesz a teendőd, hogy játék közben nyomsz egy bal-shift+numerikus mínusz billentyűkombinációt, majd láthatatlanul begépeled, hogy savegame.
Ez persze nem valami elegáns megoldás, és persze mérhetetlenül rombolja a játék nyújtotta élvezeteket, ezért szigorúan csak végszükség esetén ajánljuk.

Chris
chris@ipma.hu

82%

grafika	18/25
zene/hang	9/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás **[demo]**

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 600MB HDD

ARÉNA

Ghost Recon: Desert Siege	77%
Rogue Spear: Black Thorn	68%
Delta Force: TFD	45%

ZANZARAH THE HIDDEN PORTAL

Fejlesztő: Funatics › **Kiadó:** THQ › **Web:** www.zanzarah.com

Az utóbbi hónapokban ismét több olyan sajnálatos bűntett rázta meg a közvéleményt, amelyek elkövetői fiatalok voltak, és amelyek indítékául játékok szolgáltak. Az egyik legsúlyosabb eset egy amerikai netcaféban történt, ahol egy vesztes FPS-parti miatt ideges srác egyszerűen csavarhúzót vágott a nyerésre álló játékos fejébe, de említhetnék egy néhány héttel ezelőtti Fülöp-szigeteki gyilkosságot is, amelynek iskolás elkövetője hasonló okok miatt lőtt fejbe egy 17 éves lányt házilag készített(!) shotgunjával. A gyermekvédő és humanitárius szervezetek, valamint a média ilyenkor várható, általában indulatos és eltúlzott megnyilatkozásai pellengérre állítják az erőszakos játékokat – megjegyzem, azért van némi igazság ezekben a reakciókban –, és rendre elfeledkeznek a szülői felelősségről. Pedig anyuka és apuka szerepe sokkal nagyobb ezekben a tragédiákban, elvégre ők azok, akik felügyelhetik, hogy mivel játszik a csemetéjük. Mert nem kell feltétlenül Soldier of Fortune 2 a gyerek kezébe: a fiatalabb korosztályokat ugyanúgy lekötik a meseszerű, kevésbé erőszakos játékok is. És ezekből a programokból ma már nincs hiány, minden téren képviseltetik magukat, elég, ha csak az idén megjelent Darkened Skye-ra és a Phantasy Star Online-ra gondolunk. A német Funatics által fejlesztett Zanzarah is ennek szellemében készült: gyerekeknek szól, játéktechnikailag mégis megállja a helyét saját műfajában, amely műfaj ezúttal is kevert: kaland, akció és RPG-elemekkel.

Zanzára! Ártatlan játékhoz ártatlan főhős passzol: esetünkben Amyt, a bűbájos kamaszlányt irányítjuk, aki meglepő módon teljesen hétköznapi jelenség: bár formás, nem hord tejcsárdákat a mellei helyén, híján van véres szemfogaknak, és nem lóg ki raksivető a farzsebéből. Átlagos londoni tinédzser, aki éppen egyedül durcáskodik otthon, miután 18. születésnapján jól összeveszik a szüleivel. A hisztinek egy rejtett teleportkapun (innen az alcím) megjelenő goblin vet véget, aki egy ládába rejtett rúnakövet dug el a padláson. A játékosnak persze első dolga lesz odarohanni, és megérinteni a követ, aminek következtében Amy Zanzarah meseszerű földjére kerül, és ha már ott van, jó kislány módjára segít megmenteni a világot. Zanzarah-ban, a mágia birodalmában ugyanis

1998 › POKÉMON RED (GAMEBOY)

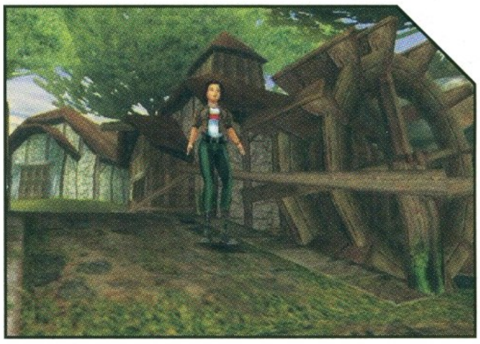
Az első Pokémon-játék, amely természetesen nem PC-re jött ki. A „gotta catch'em all" szlogen szellemében a rajzfilm-sorozat 150 Pokémonját kellett összegyűjteni vadabbnál vadabb párbajokban ellenséges AI-któl és más játékosoktól elnyerve a kis szörnyeket. A Pokémon-láz felfutásakor jelent meg – kell-e mondanom, mekkora siker lett?

2002 › DARKENED SKYE

Igazi tini-Tomb Raider erős kalandelemekkel, ám felnőttek számára is élvezhető. Ahhoz képest, hogy az egész játék egyetlen hatalmas édességreklám (a Mars Inc. szponzorálta), igen tisztességesen összerakták mind a sztorivonal, mind a kivitelezés tekintetében – megjelenésekor csak a hardcore gamerek és a hozzám hasonló szőrszálhasogató kritikusok húzták a szájukat.

2002 › PHANTASY STAR ONLINE

DC-n klasszikussá vált, de PC-n kissé felemásra sikerült manga-Diablo, amely konverziós hibái ellenére szintén szórakoztató darab, bár online lehetőségei helyett legtöbben inkább csak egyszemélyes módban nyomják. A főhős körül lebegő, MAG nevű robotkát akár a zanzarah-i tündérek elődjének is tekinthetjük: tápolása szinte elengedhetetlen a továbbjutás szempontjából.



zűrök vannak: megvadult tündérek, garázdálkodó koboldok, gonosszá vált árnyelfek és hasonló – korábban békés – szerzetek rontják a közbiztonságot. Később kiderül, hogy az emberek világa, a tündérek földje és Zanzarah valaha összetartozott, ám az emberek mágiától való félelmükben üldözni kezdték a többi lényt, végül a világok rendszergazdája, a Fehér Druida elszakította őket a másik két világtól, és egyedül a hősnőnkhöz vezető titkos portált hagyta meg. Amy tehát, ha úgy tetszik, kiválasztott, legenda Zanzarah népeinek ajkán, aki visszaadja majd az emberekbe vetett hitet, megvédi a tündér becsületét, és kideríti, mi a bánatért rendeznek ámokfutóversenyt a renitens fajok.

Fairy play. Adódik a kérdés: hogy fogja megmenteni a világot a szétzülléstől egy kamaszkorú csitri? A fegyverekhez nem ért egy ilyen korú kislány – netán majd harcosan összerúzsozza a rosszfiúkat? A készítők elegáns lopással oldották fel az ellentmondást: cakk-pakk elemelték a Pokémon alapjait: a játék szereplői tehát nem direktben küzdenek egymással, hanem összeeresztik privát állatkertjük egy-egy képviselőjét. A zsebszörnyeket ezúttal „fairy"-nek, azaz tündérnek hívják, 12 fő kategóriába sorolhatók (tűz, víz, levegő stb.), és bár korlátlan számú lehet belőlük Amynél, legfeljebb ötöt használhat egyszerre. Az ötöst csak Londonban lehet cserélni, emiatt nem árt már a játék elején összedobni egy viszonylag stabil kezdőcsapatot, amelyben különféle típusú tündérek képviseltetik magukat (merthogy minden kategóriának megvan a maga erőssége és gyengéje). Így ha harcba keveredünk, mindig a legalkalmasabb tündérrel csaphatjuk le az ellent: ha például „természet" típusú fairy támad, szétalázhatjuk „tűz" kategóriájú tündérünkkel, akit kifejezetten a természet-tündérek pusztítására találtak ki. Előfordulhat azonban, hogy riválisunk következő tündére tűz-ellenes „víz" fairy lesz (a nagyobb ellenfelek – akárcsak Amy – mindig több tündérrel játszanak, és a győzelemhez az összest le kell nyomnunk). Ha ilyenkor csupa „tűz" fairy van a tarsolyunkban, nehéz dolgunk lesz, viszont ha rendelkezünk valamilyen víz-ellenes tündérrel, hamar nyerhetünk. A játék lényege tehát mindenkor a jó kombináció: hosszabb utazásokra tervezve igyekezzünk úgy variálni a fairyket, hogy az ellentündér hiánya a lehető legkevesebbszer fordulhasson elő (lásd táblázat).

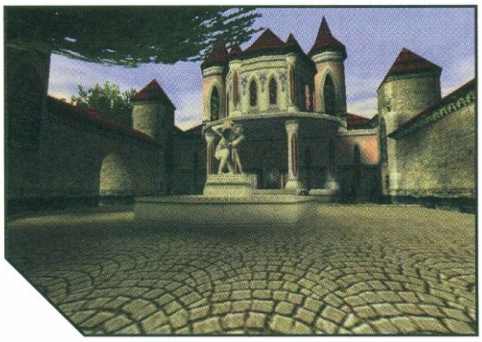
Jó tündér,... Amy tehát háttérbe van szorítva az akció terén, olyannyira, hogy nincs is semmilyen fejleszthető tulajdonsága. Rá „csupán" az a szerep hárul, hogy bejárja Zanzarah hatalmas játékterét (ahol a Darkened Skye-jal szemben visszatérhetünk a korábbi helyszínekre erősítve a „nagy kaland" érzetet), és a klasszikus kalandelemek (felfedezés, beszélgetés, tárgycsere) használatával összegyűjtögesse a további helyszínek megnyitásához szükséges kulcsokat, rúnaköveket és más varázstárgyakat. A tápolás örömét mégis megtaláljuk a játékban: mint az sejthető, a tündérek tuningolása az egyik legfontosabb mozzanat, ráadásul igen sokrétű. Először is, érdemes saját kategóriáján belül minél erősebb, ügyesebb és minél nagyobb szintű fairyt fogni az e célra szolgáló varázsgömbökkel (merthogy jégtündér és jégtündér között is hatalmas lehet a különbség). Ennek eléréséhez addig kell rohangálnunk az illető tündér természetes élőhelyén, amíg meg nem támad bennünket, majd a csatában le kell gyengítenünk, és ekkor az útjába kerülve elkaphatjuk. A befogott fairy ötös skálán mért tulajdonságai nagyjából megmutatják, hogy mennyire válhat be, de hogy bonyolultabb legyen a helyzet, egyes tündérek bizonyos szintek felett képesek másfajta fairyvé alakulni. A tápolás magától értetődő eleme a szintlépés, amely a HP- és varázserő-növekedésen kívül a tündérek képességeiben is megmutatkozik – adott fairy minél tapasztaltabb, annál erősebb támadó és védő varázslatokat tud használni, egészen magas szinten akár más tündér-kategória mágiáját is. Varázslatokat ugyanúgy kereskedőknél vásárolha-

Tündér típusa	Ellenük hatásos	Ellenük hatástalan
Air	Chaos, Psi, Metal, Water	Dark, Energy, Fire, Ice, Stone
Chaos	Psi, Water	Air, Fire, Light, Nature
Dark	Air, Fire, Psi, Stone	Light, Water
Energy	Metal, Psi, Water	Ice, Stone
Fire	Air, Chaos, Ice, Nature	Dark, Light, Water
Ice	Air, Energy, Metal, Nature, Water	Fire, Psi
Light	Chaos, Dark, Fire, Stone	Psi
Metal	Fire, Nature, Psi	Air, Energy, Ice, Light, Water
Nature	Chaos, Psi	Dark, Fire, Ice
Psi	Ice, Light, Stone	Air, Chaos, Dark, Energy, Nature
Stone	Air, Energy	Dark, Light, Psi
Water	Dark, Fire, Metal	Air, Energy, Ice

A TÜNDÉREM KÉT OLDALA

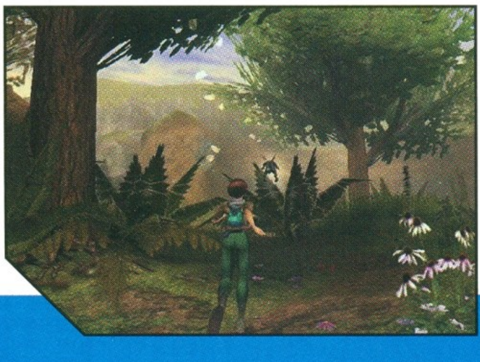
Nem árt már induláskor tudnunk, hogy a nálunk levő tündérek mely ellenfeleket nyomják le fél kézzel, és kik azok, akiket percekig kell püfölni, míg végre jobblétre szenderülnek. Melegen ajánlott minél sokszínűbben összeválogatni kezdőötösünket, és a játék későbbi részében olyan tündér-kombóra gyúrni, amelyik hatásosságban lefedi az összes tündértípust.

Az Air-Dark-Ice-Light-Psi például ilyen sorozat, érdemes valami hasonlóra törekedni (pláne mutliban).



tunk, mint bármilyen más tárgyat (az egyetlen különbség, hogy ezek az árusok egyfajta idegesítő és szerencsén alapuló „félkarú rabló" módszert alkalmaznak), és két támadó-védő mágiapárt rendelhetünk egy tündérhez. Végül elengedhetetlen, hogy bizonyos tárgyakkal segítsük tündéreink karrierjét – egyrészt állandó utántöltést igényelnek a varázslatokhoz használt mannapontjaik és életerejük (urambocsá' az is előfordulhat, hogy fel kell támasztanunk egy-egy fairyt), másrészt combosabb egyszer használatos varázstárgyakkal meggyorsíthatjuk kis kedvenceink szintlépését, vagy akár az evolúcióban is előrébb rugdoshatjuk őket (ez utóbbi érdekes asszociációkra adott okot a Britney Spears névre keresztelt sötétség-tündérem esetében).

...rossz tündér. A játék tehát egyetlen hatalmas (és a Darkened Skye-jal ellentétben szerencsére abszolúte nem lineáris) utazást ölel fel, amelynek során rengeteg véletlenszerű és sztorivezérelt tündér-csatán esünk át, néha pedig visszaugrunk Londonba, hogy aktualizáljuk fairykészletünket. Eközben Amy rengeteg mellékküldetésbe botlik, városokat fedez fel, igazi poké...akarom mondani, fairy-mesterré válik, egymás után menti meg a Zanzarah-t lakó fajokat – jól hangzik, ugye? Hogy akkor mivel „érdemelte" ki a lenti százalékot? Mindenekelőtt a csaták harcrendszerével: lebutított, „diablo-like" klikkelgetés, csak pepitában. A szokásos kurzorbillentyűk mellett egyik egérgomb a repülésé, a másik a két varázslatpár közti váltásé, a harmadik pedig a tüzelésé – ennyi. A fejlesztők próbálták árnyalni ezt a szisztémát (például meg kell pihenni néha repülés közben, varázslatunk pedig annál nagyobbat sebez, minél tovább tartjuk nyomva az egérgombot), de ez az igyekezet még egy elsősorban gyereknek szóló játék esetén nem menti a komolyabb harc- és varázslatrendszer hiányát. A kb. 30-35 játékóra alatt több száz csatát fogunk vívni, és a monoton gombnyomkodás már a tizediknél unalmassá válik. Emellett a hol túl lassan reagáló, hol kapkodó idegbeteg üzemmódban működő irányítást is nehéz jól belőni (pontosabban szólva jól nem is lehet, csak tűrhetően), úgyhogy el nem tudom képzelni, ki lesz olyan elvetemült, hogy egyjátékos üzemmódban nagy nehezen feltápolt tündér-kollekcióját kivigye a netre, és ott küzdjön tovább (merthogy erre is van lehetőség). Az akció mellett a kalandelemekkel sem lehetünk elégedettek: Amy nem mutat semmilyen egyéniségre utaló jelet, tökéletesen lehetne helyettesíteni egy robottal. Ebben persze valószínűleg az is közrejátszik, hogy a Zanzarah képernyőre kiírt, igencsak funkcionális párbeszédeket használ, csak néhány átvezető animációban hallani digitalizált hangot – ettől az egész játék olyan sótlan, mint az átlagos szombat esi Fásy-mulató. Bezzeg a Darkened Skye-ban perceket kellett várni, amíg a főszereplő és famulusa megunták egymás ugratását, és végre mondtak valami értelmeset a monitor előtt röhögő játékosnak... És hogy megadjam a játéknak a kegyelemdöfést: a Zanzarah egyszerre csak egy mentést tud kezelni – van kérdés?



Kevésen múlott. Technikai bravúrok sem mentik meg a játékot: ugyan a GTA3 motorja, a RenderWare ketyeg alatta, a készítők messze nem használták ki az engine képességeit. A grafika tetszetős és aranyos, jól megteremti Zanzarah változatos világát, de a program igencsak szűken méri az effekteket (különösen tündér-viadalban érezni ezt a hiányt), egyes animációk pedig kifejezetten gázosak. A zene és a hang tekintetében is találunk hasonló hiányosságokat: a zseniális főcímdal után felejthető és túl sokszor ismétlődő dallamok következnek (e tekintetben sem sikerült felülmúlni a DS-t), a párbajok során elhangzó hangeffekteket pedig két ujjamon meg tudom számolni, van egy a varázslásra („ptyűű") és egy a nyögésekre („jaaah")...

A Zanzarah ismét olyan program, amelyik a részleteken bukik el. Jó (bár lopott) alapötletét sikerült megcsúfolni játéktervezői és kivitelezési foghíjakkal. Ennek ellenére azt mondom, hogy egyszer érdemes nekifutni, és utolsó gazember lennék, ha nem vallanám be, hogy ezzel a cikkel is azért késtem napokat, mert a játék megfogott, és hajnalokig tápolgattam a tündéreimet. Rossz, de mégis játszatja magát... és olyankor az ember hajlamos elnézni a hibáit.

Az pedig külön dicsérendő tény, hogy fiatalok számára készült, erőszak- és vérmentes (a tündérek sem halnak meg, csak elájulnak), úgyhogy házilag készített shotgun-tulajdonosok is kockázatok és mellékhatások nélkül fogyaszthatják...

Stöki
stoki@ipma.hu

75%

grafika	20/25
zene/hang	9/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII500, 64MB RAM, 950MB HDD, D3D

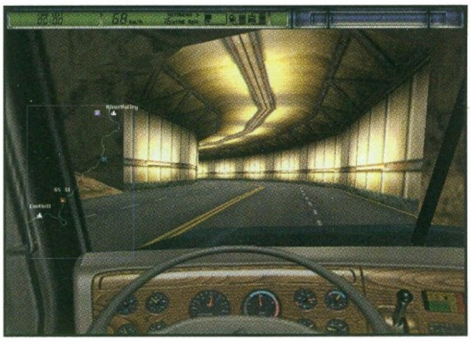
ARÉNA

Phantasy Star Online	77%
Darkened Skye	79%

King Of The Road.

A játék megállítása (pause) után az alábbi kódokkal könnyíthetünk megtépázott idegeinken:

slallcheats	csalások bekapcsolása
sllottery	sok pénzt és egy jogsit kapunk
slroads	minden út megnyitása
slmap	minden rejtett konténer láthatóvá válik a térképen
slrepair	a visszatörlés (backspace) billentyű ingyen javít
slrecover	a ctrl+5 visszahelyez
slfillup	kifogyhatatlan üzemanyag
minesoff	nincsenek aknák
slturbine	bekapcsolja a következő funkciókat:
ctrl+1	több előrehajtó erő
ctrl+2	több hátratoló erő
ctrl+3	ugyanez felfelé
ctrl+4	és lefelé



Delta Force: Task Force Dagger

A ~ billentyűre jön a szokásos konzol, ahol a kódok megadhatók:

ClayburnFallmont	lőszerfeltöltés
StanGable	korlátlan lőszer
JeffersonDarcy	mega találati pontok
AceEvans	láthatatlanság
RogerPhillips	tüzérségi csapások

Matt Hayes Fishing

Itt is van konzol a ~ billentyűre, és kódok is hozzá.

pikemon	pálya megnyerése
monsterbonus	Monster Fish begyűjthető
twominute	két további perc
stealthboat	lopakodó csónak

További begyűjthető bónuszok nyerhetők el a következő kódokkal: powercast, superpowercast, silentcast, pikeflag, bigpikeflag, lunkerpikeflag.

Aliens Vs. Predator 2

Ez esetben az enter segítségével jutunk a konzolhoz, amely a kódokat fogadja.

mpcanthurtme	sérthetetlenség ki/be
mpschuckit	az összes fegyvert megkapjuk teli lőszerrel
mpsmithy	ép páncélzat
mpstockpile	lőszerfeltöltés
mpbeamme	ugrás a szint kezdőállapotába
mpsixthsense	át a falakon
mpicu	karakterünk külső nézete
mptachometer	sebességkijelző
mpsizeme	méretkijelző
mpmorph [karakter típus]	a megadott karakterre vált át

Néhány használható karaktertípus: alien, apesuit, drone, eisenberg, femalelabtech, guard, harrison, marinem heavypredator, officer, predalien, queen, scientist, tamiko.

Jagged Alliance 2

A taktikai képernyőn írjuk be, hogy IGUANA, miközben nyomva tartjuk a CTRL billentyűt. Ezzel bekapcsoltuk az alábbi csalási lehetőségeket (a számokat a numerikus billentyűzetről kell leütni):

ALT+E	minden egység és tárgy látszik
ALT+T	a kijelölt zsoldos a kurzor pozíciójába teleportál
ALT+O	kivégez minden ellenséget a kurzor szektorában
ALT+D	zsoldosunk mozgáspontjait feltölti
ALT+R	lőszerfeltöltés
ALT+B	ellenség jelenik meg a kurzorpozícióban
ALT+C	civil jelenik meg ugyanott
ALT+G	új zsoldos jelenik meg
ALT+Y	robot jelenik meg
ALT+2	a zsoldos átváltozik
ALT+4	zsoldosunk kap egy tolószéket
ALT+5	újabb kafkai átváltozás
ALT+I	egy fegyver jelenik meg a kurzor pozíciójában
ALT+K	gázgránát robban a kurzor pozíciójában
ALT+Q	az épületek belsejének megjelenítése
CTRL+U	a zsoldos gyógyítása
CTRL+K	kézigránát robbantása

Laptop nézetben a „+" és a „-„ billentyűkkel (nem a numerikus padon) pénzünk mennyiségén változtathatunk mindkét irányban.
Ha a GO TO SECTOR ikonra úgy kattintunk, hogy közben az ALT-ot nyomva tartjuk, akkor egy már megtisztított terepen kezdhetünk, mivel minden ellenség el lesz pusztítva.

Zanzarah

Egészítsük ki a játék parancsikonjának program paraméterét a '-console' taggal. Pl.: E:\Zanzarah\System\zanzarah.exe -console.
Nyomjuk le az F11-et a konzol megnyitása érdekében, majd az alábbi kódok valamelyikét adjuk meg:

duel victory	tündérünk megnyeri a jelenlegi csatát
item [xx]	megkapjuk a megadott számú tárgyat (1-73)
wizform [xx]	tündért kapunk (1-76)
spell [xx]	varázslat (1-119)
help	kilistázza a többi parancsot

A játékot párbajmódban is indíthatjuk, ha a '-duelstart' paramétert használjuk a parancsikonban.

COMBAT MISSION: BEYOND OVERLORD

Fejlesztő: Big Time Software › **Kiadó:** Battlefront.com, CDV › **Web:** www.cdv.de

Mint a mesében... **Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy ember. A szakálla sem volt kender, és igazából nem is volt egyedül, mert ketten voltak. Egyebekben viszont minden úgy kezdődött, mint a mesében. Képzeljünk el egy játékot, amelyet összesen kettő ember készített, mikor manapság 15-20 fős csapatok dolgoznak egy-egy „projekten".**

Eleinte nem is volt igazi kiadójuk, csak a Battlefront.com-on, interneten, VISA-kártyával lehetett megrendelni a produktumot. Az pedig eljutott a szaksajtóhoz, és maximumközeli pontszámot kapott a legjobb játékmagazinoktól és honlapoktól. Ugye mondtam, olyan, mint a mesében!

Ez a Combat Mission előélete. Mostanság figyelt fel rá a német CDV kiadó - akik a Sudden Strike váratlan sikere óta buknak a második világháborús stratégiákra -, és megjelent szép papírdobozos, „rendes" kiadásban is.

Pedig a Sudden Strike aligha nevezhető stratégiai játéknak ehhez a remekműhöz képest! De remekmű-e valóban? Vajon a Guru is beáll-e a játékot istenítők táborába?

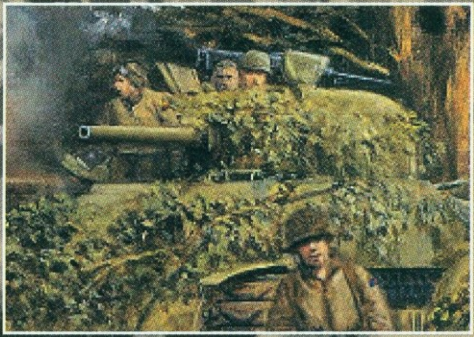
Dióhéjban. A Combat Mission Második Világháborús, körökre osztott stratégiai játék. Alcíme a Beyond Overlord arra utal, hogy a partraszállás (Overlord hadművelet, másként D-day) utáni nyugati fronti eseményeket dolgozza fel. Léptéke messze a Panzer General sorozat hadműveleti szintű léptéke alatt marad, leginkább a Talonsoft-féle Eastern/Western Front zászlóalj szintű, taktikai összecsapásaira emlékeztet. A játékosnak fix csapattal (10-30 egység) kell a küldetéseket teljesítenie. Önálló feladatok, ill. összefüggő, többküldetéses hadjáratok közül választhat. A történelmi hűség és a realizmus maximális, így a játék kizárólag a hardcore stratégáknak ajánlott.

Hogyan merre? A kamera a kurzorvezérlő nyilakkal mozgatható a 3D-s táj felett. A + és a – jel pedig a látószög beállítására szolgál 8 fokozatban: az egészen alacsony FPS-szerű, tájba simuló nézettől a különböző szögű és magasságú izometrikus nézeteken át egészen a madártávlat totál felülnézetéig.

A látótér az egérkurzorral is eltolható, ill. a kamera oldalirányba elfordítható. A terep bármely pontjára CTRL-lal kattintva a kamera az adott pont fölé ugrik.

Az egységek irányítása is egyszerű és értelemszerű. Bal kattintással kiválasztod az egységet, jobb kattintással lekéred a kiadható parancsok listáját. A legördülő menüben színek jelzik a különféle utasításokat. Ha kiválasztottál egy parancsot, bal egérkattintással határozhatod meg a célpontot, ekkor a program a parancs színkódjának megfelelő színű vonalat húz odáig. Egymás után több parancsot is kiadhatsz, ilyenkor a következő vonal az előző végéből ered – pl. menj A-ból B-be, aztán fordulj C felé, és hátrálj D irányban, majd nyiss tüzet az E célpontra. Minden utasításhoz rendeltek billentyűket is: csak megnyomod a hotkey-t, és egérrel kijelölöd a célpontot. Pofonegyszerű.

A körökre osztott régi szép idők. A Combat Mission a régi szép időket idézi körökre osztott (ángliusul szólva: turn based) játékmenetével. Ugyanakkor újítást is hoz a műfajba. Más játékok az „én-lépek-majd-te-lépsz" sémát követik, vagyis a saját egységek a forduló végén lépnek, azután az ellenség gondolkozik, majd az ő egységei is mozognak. Itt nem így megy. Ha befejezted a körödet,



és rákattintottál a „Go!"-ra, még senki sem mozdul, hanem az ellenfél is gondolkodik. Ha ő is végzett, a két fél egységei egyszerre indulnak meg, és – akárcsak a valós idejű stratégiai játékokban – végignézheted, mit tesznek: hogyan fedezik fel vagy lövik szét egymást.

Persze ez csak visszajátszás, olyan, mint egy film, ilyenkor már nem szólhatsz közbe. Viszont ha úgy tartja kedved, visszapörgetheted a lejátszást: megnézheted újra, figyelhetsz ezúttal a harctér más részeire, vagy akár ki is merevítheted a képet – a gombok pont olyanok, mint a videomagnókon. Egy-egy forduló 60 másodperc eseményeit mutatja be, azután jön a következő, amikor megint osztogathatod a parancsokat. Ne gondold, hogy ez a 60 másodperc túl kevés! Majd meglátod, milyen gyötrelmesen sok, amikor a gyalogságod géppuskatűzbe vagy tüzérségi zárótűzbe kerül.

A körökre osztott játékmenet legnagyobb hátránya - bár a fejlesztők ezt is igyekeztek orvosolni - sajnos ebben a játékban is megvan. Sok egység esetén a megfelelő parancsok kiadása túl sok időbe, „szöszölésbe" kerül... vagyis unalmas. Hiszen mindig vannak értékes és kevésbé értékes egységek, izgalmas és érdektelen helyszínek. Az ember már türelmetlenül várja, hogy kiderüljön, mi történik értékes egységével az izgalmas helyszínen, de előbb még le kell lépnie a kört minden egyes érdektelen egységével is. Mert ha nem lép, menthetetlenül odavesznek.

A Combat Missionben ezt két módon orvosolják: egyrészt az utasítások több körre előre is kiadhatók, másrészt az egységek intelligenciával rendelkeznek, ezért önálló cselekvésre is képesek. Hogy mennyire működik ez? Nos, kevéssé. A védekező oldalon még úgy-ahogy, de támadásban semenynyire.

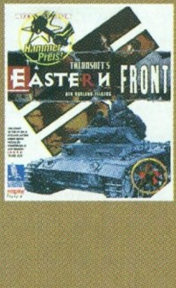
Vegyünk egy példát: az ütközetek elején az ellenséges egységek pozíciója jórészt ismeretlen. Ráadásul a támadás előrenyomulást is igényel, vagyis az egységeinknek mozogniuk kell, hogy felfedezzék az ellenséget, és megfelelő pozícióba kerüljenek.

Ilyenkor előfordul, hogy több körön keresztül nincs kontaktus az ellenséggel, és ugyan ki merné előre kiadni a parancsokat, amikor még azt sem tudja, mire számítson? Mert a kiadott parancsot már nem lehet visszavonni, legfeljebb kicsit módo-

1994 } PANZER GENERAL

A műfaj nagy klasszikusa. Máig etalon abban, miként lehet pofonegyszerű szabályokkal reálisan szimulálni a II. Világháborús eseményeket. Eddig három folytatása jelent meg, a legsikerültebb a 2. rész volt, a 3.-at viszont csúnyán elbaltázták. Kár érte.

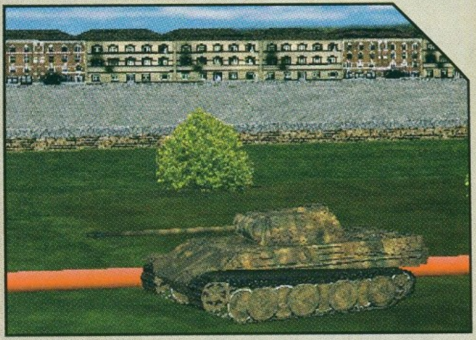
1997 } WESTERN FRONT



A Talonsoft a körökre osztott II. Világháborús stratégiai játékok szerelmeseinek készítette ezt a programot. Sokban hasonlít a PG sorozatra, de részletesebb, reálisabb... és bonyolultabb. A játék is sokkal nehezebb, vagy háromszor tettem le a sorozatos kudarcélmények miatt, mire megtanultam játszani vele. Aztán éveken át a kedvenc játékom volt. Remekmű!

1998 } OP: ART OF WAR

A műfaj maximuma. Összetett, realisztikus és hihetetlenül bonyolult. Ebben a játékban mindenre figyelni kell, még a katonák ellátmányának vasúti szállítását is a játékosnak kell menedzselnie. Még nem láttam embert, aki tartósan játszott volna vele.



sítani, hogy mennyire, az az adott egység tapasztalatától függ.

Go! A sok állítgatásért maradéktalanul kárpótol az, ami a „Go!" megnyomása után következik. Miután mindkét fél lelépte a körét, indul a mozi. A tankok motorja felbőg, lassan nekilendülnek, tornyuk a célra fordul. Az emberek futnak, kúsznak, a géppuskák felugatnak – lassan az egész terepasztal mozgásba lendül. Aki valaha is játszott műanyag katonákkal, vagy épített modelleket, lenyűgözve bámulja az eseményeket, előre-hátra pörget, megnézi a történéseket több irányból is.

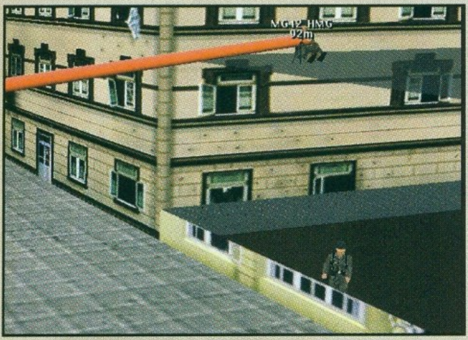
Habár a látvány 3D-s, és a talajra sem vetül hexaháló, a körökre osztottság érzete a Go! után sem illan el. Mert a játék grafikája korántsem mondható modernnek, de már tavaly sem volt az, mikor a Battlefront.com-on feltűnt.
A fejlesztőcsapat extrémen alacsony létszáma a járműmodelleken, az embereken, az animációkon, a robbanás-, lövés- és füsteffektusokon is meglátszik, de igazán a terep és a házak megjelenítésében domborodik ki. Nem is tudom, mi lenne a megfelelő szó a játék grafikájára? A „ronda" nem fedi a valóságot, mert nem érzékelteti a minőség mögött meghúzódó filozófiát. Az „igénytelen" már közelít, és az „elavult" sem rossz. Mégis, talán a „minimalista" a legmegfelelőbb jelző. A Combat Mission pontosan úgy néz ki, ahogyan egyetlen ember - aki közben kódol is, meg designol is - elkészíthet enynyi sok 3D-s modellt véges időn belül. De más irányból, diszkrétebben is közelíthetünk a kérdéshez: ez a játék bármilyen 3dfx kártyán fut. Vagy megint másként: itt a grafika nem tereli el a figyelmet a játékélményről.
Maradjunk annyiban, hogy „nem is olyan rossz". Én például annyi előzetes szidalmat hallottam a Combat Mission grafikájáról, hogy pozitív meglepetés ért, amikor elindítottam. Azóta persze sokat játszottam vele, és hát... tény, hogy nem túl szép.

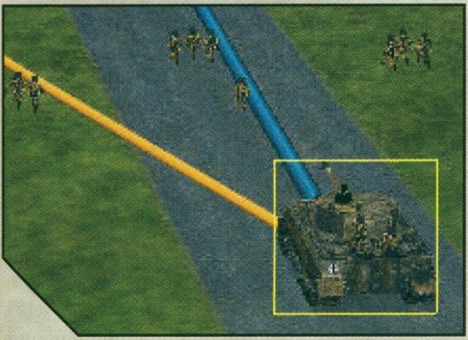
Vigyázz! Kész? Tűz! Az egységeknek adható parancsok értelmesebbek, mint a sorkatonai szolgálatban megszokott, „repülőőő, aaatomvillanááás, gááázriadóóó!". A hasonló játékokhoz képest a parancsok tárháza meglehetősen széles, és minden egységtípus másféle utasításokat kaphat.
A gyalogság nem csak mozoghat, hanem futhat, kúszhat, lopakodhat fedezékben – persze a nehézfegyvereket (géppuskát, aknavetőt) cipelő egységek nem képesek ilyesmire. A forgótornyos járművek haladhatnak vadászó módban, ilyenkor rálőnek az első, érdemesnek tartott ellenségre, vagy hátrálhatnak visszavonulás közben is erős homlokpáncéljukat mutatva az ellenségnek. A parancsok kombinációi hiánytalanul lefedik a skálát.

Ki mit tud? Az érintett felek haderejéből a háború minden jelentősebb tankja, lövege, gyalogos egysége helyet kapott a Combat Missionben. Az egységek képességeikben és kinézetükben is hűek a történelemhez. Egyedül a gyalogosok esetében fordul elő, hogy a teljes raj helyett összesen csak 3 emberalakot látunk. Ezt kivéve nincs semmi absztrakció: amit a képernyőn látunk, az van a harctéren is.
Az egységeknek számtalan hasznos képessége lehet a különleges mozgási parancsoktól az aknafektetésig. A kiválasztott egység jellemzőiről a képernyő alsó-középső része rövid és szimbolikus összefoglalót ad. A legfontosabb adatok: az egység típusa, moráljа, tapasztalata, pihentsége, létszáma, állapota. Aki többre kíváncsi, az ENTER lenyomása után külön ablakban megtekintheti a részletes információkat is.
Ezek mind számítanak abban, hogy az egység milyen eredményesen harcol és hajtja végre az utasításokat. Az újoncok könnyű helyzeteket is elhibázhatnak, míg az elitek látszólag reménytelen helyzetben is megállják a helyüket. De számít a terep és a mozgás is. Alaposan meg kell hát fontolnod, melyik feladatot melyik egységedre bízod, mikor és hol veted be őket.
A nehéztüzérséget és a repülőket nem a játékos irányítja, azok logikailag nem is a csapatához, hanem az adott pályához tartoznak. Bizony előfordulhat, hogy saját egységek esnek áldozatul a zárótűznek vagy a lecsapó vadászbombázónak – ezért sem árt a küldetés előtt alaposan elolvasni a parancsot. A repülők ellen azzal védekezhetsz, ha légvédelmi ütegeket tartasz a fontosabb egységek közelében: ezek elriasztják az ellenséges gépeket, ritkábbá és pontatlanabbá teszik a támadásaikat, sőt, akár még le is lőhetnek párat.

Mire jók a parancsnokok? A parancsnokok a játékos és az egységek között közvetítenek. Ha az egységnek van parancsnoka, akkor minden utasításra és minden váratlan helyzetre gyorsabban reagál. Ugyanakkor a parancsnokok különleges képességekkel is bírnak, amelyeket átruházhatnak az irányításuk alá tartozó egységekre. Az egyik képesség a harci potenciált növeli, a másik a morált, a harmadik a rejtőzésben, rajtaütésekben teszi eredményesebbé a katonákat.
A parancsnokok adott távolságig képesek irányítani embereiket. A távolság a parancsnok képességein alapul, de számít az is, van-e vizuális kapcsolat az egység és parancsnoka között. A szakaszparancsnokok csak a saját egységeiket, a század- és zászlóaljparancsnokok minden közeli egységet irányíthatnak. A járművek nem részei a parancsnoki láncnak, így nem is élvezik az abból származó bónuszokat.

Látni, vagy nem látni – ez itt a kérdés. A háborús játékok is evolúción mennek keresztül, ami a grafikai megjelenítés pontosságán túl leglátványosabban a Fog of War kezelésében érhető tetten. Voltak idők, amikor a négyzetekre osztott pályán az egységek adott négyzetnyire láttak el. Azután kezdett szerepet kapni a négyzet terep-





típusa, hiszen erdőben nem látni olyan messzire. Idővel megjelentek a magaslatok, ahonnan messzebbre lehet tekinteni, és amelyek elzárják a kilátást. A Combat Missionben az egységek már teljes és szabad 3D-ben léteznek: azt látják, amit valóban látnának, észlelésük nincs kategóriákhoz és négyzethatárokhoz kötve. A játékos rá is kérdezhet, mit lát egy-egy egysége: a parancs menüből kiválasztja a „Line of Sight" sort, majd az egérkurzort a terepen mozgatva folyamatos értékelést kap arról, ellát-e az egység oda, vagy sem, ill. mi az, ami útban van, ami akadályozza a látást, és mi milyen messze van az egységtől?

Az ellenség észlelése, és akár még azonosítása is történhet pusztán hallás alapján, persze az igazi megerősítést a látás jelenti. Teljes biztonságot még ez sem ad, mert a hasonló járműveket a katonák összetéveszthetik, különösen akkor, ha heves tűz alatt állnak vagy más körülmények nehezítik az észlelést. A félreazonosítás, az emberi pszichét figyelembe véve, többnyire félelmetesebb, veszedelmesebb ellenfélnek mutatja a közeledő járművet – és már kiáltoznak is az amerikai katonák: tigris, tigris!... és oda a morál.

Realizmus és valóság. A Combat Mission elkötelezte magát a jelenleg megvalósítható maximális realizmus mellett. Ez a legnagyobb erőssége, ez teszi különlegessé. Oldalakat lehetne írni a találatok kalkulációiról, de én megelégszem most egyetlen kiragadott példával, amelyik jól szemlélteti, hogy a fejlesztők milyen remek munkát végeztek. A járműveket eltaláló lövedékek, miután az érkezési szög és a páncél vastagsága... stb. alapján kiderült, hogy ártalmatlanul felrobbannak a páncélon, nos ezek a lövedékek még mindig megtizedelhetik repeszhatásukkal a közelben tartózkodó gyalogságot.

Amúgy a játékban minden fegyvert egyéni paraméterek írnak le. Tegyük fel, például, hogy ellenség közeledik egy raj beásott katonához. Ha a védőknek van géppuskájuk, az messziről tüzet nyit a támadókra, aztán ahogy azok közelednek, bekapcsolódnak a harcba a karabélyok, ha pedig egész közel értek, felugatnak a géppisztolyok is.

A program számon tart minden fegyvert: a tankok másodlagos fegyvereit éppúgy, mint azt, hogy adott gyalogos raj éppen mivel rendelkezik. Ha valamelyikhez elfogy a lőszer vagy találat éri a katonát, aki kezeli, az egység képességei közül az adott elem kiesik. De szerepet kap az is, hogy lehet a rajban valaki más, aki karabélyát félredobva a géppuska mögé ugorhat. Ha egy géppuskás egységben megsebesül a lőszert hordó ember, az egység tűzgyorsasága, mozgékonysága és lőszermennyisége mérséklődik. Ha az aknavetős egységből kilőnek egy embert, a nehézfegyver többé nem mozgatható.

A végtelenségig lehetne sorolni a meggyőzőnél is meggyőzőbb példákat.

Játékmódok. Önálló küldetések és több küldetésből álló hadjáratok is végigjátszhatók. Többjátékos módban a körökre osztott stratégiáknál megszokott lehetőségekből választhatsz: a TCP/IP kapcsolat mellett elküldheted a fordulókat e-mailben, vagy játszhatnak a felek ugyanazon a komputeren felváltva is.

Ha meguntad az előre elkészített küldetéseket, akkor kérhetsz véletlenszerűen generáltakat, vagy gyorsan összerakhatsz egyet a már ismert helyszínek valamelyikén. De tervezhetsz te magad akár terepeket és különleges egységeket is. Az Internet kimeríthetetlen tárháza a játékhoz házilag gyártott jobb-rosszabb küldetéseknek.

Végszó helyett. Igen, azt hiszem, reménytelenül szerelmes vagyok a II. Világháborús stratégiai játékokba. Hogy a témában eddig minden nagy élményem körökre osztott játékokhoz kötődik, inkább csak véletlen lehet. Annakidején végtelen sokat játszottam át a Panzer General I-gyel és II-vel. Aztán amikor kipróbáltam az Eastern Frontot, már tudtam, soha többé nem nyúlok a Panzer Generalhoz. Most, hogy belekóstoltam a Combat Missionbe, világossá vált, hogy az Eastern Fronttal sem játszom soha többé már. Kérdés, vajon a Combat Missionnel fogok-e még? Lesz-e kedvem elviselni az elavult grafikát, sikerül-e legyőznöm a viszolygást, amely akkor fog el, amikor a küldetések első pár fordulójának kötelező unalmára gondolok? Azt hiszem, nem. És elsősorban nem azért, mert a játék rossz vagy elavult volna, hanem azért, mert hamarosan itt a folytatás: a Combat Mission 2, amely az előzetes képek alapján szép játék lesz. Beállok hát azok népes táborába, akik türelmetlenül várják a folytatást... és addig talán néhányszor játszanak ezzel a résszel is.

Az értékelésről. Habár kiemelkedően jó játék, a PC Guru értékelési szisztémájában a Combat Mission nem kaphat kiemelkedő pontszámot, mert grafikája messze elmarad a ma elvárhatótól. Hogy ez a játék hibája-e vagy az értékelési rendszerünké, döntse el mindenki maga. Szerintem jól tesszük, ha mércénket a kor követelményeihez igazítjuk... és meggyőződésem, hogy a fejlesztők is jobban tették volna.

-Nyúl-
nyul@axelero.hu

81%

grafika 12/25
zene/hang 13/15
játékélmény 37/40
kategórián belül ...15/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P000, 128MB RAM, 000MB HDD, D3D

ARÉNA
Panzer General 92%
Close Combat 89%
Eastern Front 85%

20 ÉVES A LUCASARTS

Amikor egyik interjúban megkérdezték George Lucastól, hogy mi a filmjei sikerének titka, azt mondta: „Ha tudnám, elárulnám, de én nem a tudatomra hallgatok, amikor filmezek, hanem az ösztöneimre. Egyszerűen megérzem, hogy mi kell az embereknek." Jegyezzük meg csendben: ezt még az Episode I-II előtt nyilatkozta... Az idézet nagy vonalakban a Lucas-játékokra is igaz: a Mester hosszú éveken keresztül megérezte, hogy a nép mivel játszana szívesen, igen-igen jól csengő nevet szerzett a szakmában, aztán a Force Commanderhez és a Galactic Battlegroundshoz hasonló baklövések miatt a nimbusza egy idő után már kissé megfakult. Most a Star Wars Galaxies című online RPG-vel kelti újra bennünk a reményt, az előzetes képek és az E3-bemutatók ugyanis a régi Lucas-nívót sejtetik. Az elismerés gyönyörű ajándék lenne a LucasArts jubileumára, lévén a patinás fejlesztő-kiadó cég 20. születésnapját ünnepli. Meglehetősen ritka esemény, hogy egy cég ilyen sokáig (és ilyen kiváló eredményekkel) meg bír maradni ezen a képlékeny piacon, ezért úgy gondoltuk, hogy érdemes hosszabb lélegzetű, kétrészes összefoglalót szentelni a témának. Lássuk tehát Lucas Evangéliumának „ótestamentumát", vagyis az első 10 évet!

A Teremtés könyve. Kezdetben vala az játékoknak csekély száma, és vala még az szinte érintetlen piac. És Lucas látá, hogy ez jó... 1982-t írtunk, a maestro éppen A birodalom visszavág bevételeiből forgatta A jedi visszatértét, szóval már volt híre és pénze ahhoz, hogy a szórakoztatóipar újabb szegmensén vesse meg a lábát. Így alakult meg Lucas filmes cégén, a LucasFilmen belül a Games Group csapat, amelynek az volt a – hivatalos hitvallásban is vállalt – feladata, hogy valami újat hozzon az akkor még pontok és vonalak harcában kimerülő számítógépes játékokba. A team valami Industrial Light & Magic részleg és egy noname, később Pixarként emlegetett amatőr szakkör között kapott irodát, és rögtön elkezdte a fejlesztést az akkori slágergépre, az Atarira. Az eredményt 1984-ben csodálhattuk meg, mindjárt két játék képében. A Ballblazer faltenisszel keresztezett futurisztikus foci volt talaj menti 3D-nézettel megjelenítve, és azért érdemes megjegyezni a nevét, mert valószínűleg ez volt az első interaktív zenét használó játék – a program figyelte a játékos megmozdulásait, és ezekhez igazította a speaker prüntyögéseit. A másik debütáló játékban, a Rescue on Fractalus!-ban (lásd NosztalGuru) az első szimulátorok leghaladóbb képviselőjét tisztelhettük: gyors engine-jében az anti-aliasing használata valóságos anakronizmus volt, persze, akkor még nem volt olyan sok él, amelyet el kellett simítani... Ezzel a programmal a LucasFilm Games (merthogy a premierrel egy időben a Games Group nevet változtatott) egy csapásra ismertté tette magát, és rögtön két olyan játékot kezdett fejleszteni, amely a Fractalus motorjára épült. A Fractalus folytatása, az 1985-ös Koronis Rift már pofás interfésszel volt megáldva, és bevezetett újdonságainak köszönhetően több volt egyszerű kópiánál, míg az Eidolon nevű ős-FPS – hihetetlen, hogy mennyire emlékeztet az első PC-s Wolfensteinre! – technikai bravúrjaival írta be magát a történelembe. Nem elég, hogy őrült gyors, 7-8 frame/sec-es sebességet bírt, de egy sprite-skálázási algoritmussal még azt is megoldotta, hogy a távolról közeledő ellenfelek egyre nagyobbakká váljanak. (Ennek a ködnak később a SCUMM-alapú kalandjátékok látták nagy hasznát.) Lucasék már párhuzamosan fejlesztették e két programot Atarira és C64-re, a következő játékokban azonban az előbbi platformot lassan felváltotta a PC, utóbbit pedig az Amiga jelezve: új idők jönnek.

A Krónikák könyve. A cég első éveiben a designerek valószínűleg megcsömörlöttek az egyre elborultabb sztorijú programoktól (az Eidolonban például a játékos saját pszichéjében mászkált), mert ezt követően csupa valós alapokon nyugvó szimulátor hagyta el a LucasFilm „istállóját". Az 1986-ban kiadott PHM Pegasus, majd az egy évre rá következő folytatás, a Strike Fleet a tengereket választotta helyszínül, létező hadihajókat és realisztikus harci helyzeteket szimulált. A PHM Pegasus a vízi csatákat némi real-time stratégiával fűszerezte, míg a Strike Fleetben kifejezetten ez utóbbin volt a hangsúly. Kevert műfajú játék 15-16 évvel ezelőtt? Naná, hogy ezek a programok is megelőzték korukat – nem meglepő, hogy a PHM Pegasus lett Lucasék első olyan játéka, amely több mint 100 000 példányban kelt el. A játéktervezők ezután tartották az évi egy szimulátor megjelentetését, ám óceán helyett már a levegőbe vágytak. Az 1988-as Battlehawks 1942 indította útjára azt a történelmi hűségre törekvő második világháborús trilógiát, amelynek másik két képviselője a Their Finest Hour: The Battle of Britain és a Secret Weapons of the Luftwaffe volt. A Lucas-játékok közül először talán ezeken lehetett felfedezni a mai PC-s fejlesztés jegyeit, a programok ugyanis igyekeztek kihasználni az akkori csúcsgépekben dolgozó vasat. A motor egyre több vektort volt képes kezelni, a grafika ezért (és az EGA/VGA/SVGA evolúció miatt) egyre szebb lett, a játékmenet pedig

egyre valósághűbb. Emellett a készítők folyamatosan keresték az új parasztvakításokat, így például a Battlehawks 1942 büszkélkedhet azzal, hogy a játékok históriájában először biztosította a repülés visszajátszásának lehetőségét – sőt, a játékos bármelyik pontnál át is vehette az irányítást! Az ehhez hasonló brillírozások és a korrekt játékmenet klasszikussá avatták a trilógiát, és a későbbi megasiker, az X-Wing igen sokat köszönhetett ezeknek a programoknak.

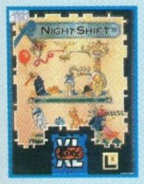
A Példabeszédek könyve. Ám ne szaladjunk még annyira előre az időben! Mint láttuk, a LucasArts első játékai szimulátorok voltak, amelyek szépen felfuttatták a céget, és a későbbiekben is jól szerepeltek. Ez az egy játéktípus azonban nem elégítette ki a kreativitástól szinte kicsattanó munkatársakat (Ron Gilbert, az előző lapszámban bemutatott nagyágyú is itt dolgozott ekkor). Ezért már 1986-ban megkezdődtek a kísérletezések egy másik műfajjal, a kalandjátékkal. Az első fecske a Labyrinth volt, amely a hasonló című filmet konvertálta játékká (talán még emlékszik valaki a mozira, Jennifer Conelly és David Bowie játszották a főszerepet). A játékos természetesen egy óriási útvesztőben bolyongott a kiutat keresve hol harccal, hol beszélgetéssel segítve tovább magát. A program listába szedte az elérhető tárgyakat és cselekvéseket, így a játékosnak a korabeli kalandjátékokkal ellentétben nem kellett begépelnie az utasításait, elég volt kiválasztania a listából. Ezt a megoldást tökéletesítette Ron Gilbert, amikor lista helyett sok kis ikonként helyezte el az egyes tárgyakat és irányítási igéket a képernyőn, majd azokat korrekten lekezelő általános szkripteket gyártott, és mellesleg még hozzácsapott olyan kellemes apróságokat, mint az Eidolon más említett sprite-skálázása. Hancu már az előző hónapban lelőtte a poént: így született a Script Creation Utility for Maniac Mansion, azaz a SCUMM „motor", amely onnantól kezdve évekre meghatározta nemcsak a LucasArts fő profilját, de a kalandjátékok fejlődését is. A vele készült első programról, az 1987-es Maniac Mansionről gamerek és kritikusok egyaránt csak szuperlatívuszokban beszéltek. Humoros, földönkívülikkel tarkított emberrablási történet egy viktoriánus kúriában, választható karakterek, többféle befejezés és – először a történelemben – átvezető mozik repítették a toplisták élére a játékot. Hasonlóképpen járt utódja is, az egy évre rá megjelenő Zak McKracken and the Alien Mindbenders, amelyben egy hardcore bulvárlap újságírójaként kellett vadabbnál vadabb feladatokban helytállnunk, a kétfejű hörcsög lefényképezésétől (hoppá-hoppá, mellékküldetések!) kezdve a világ megmentéséig. A két játék történetének nem volt köze egymáshoz, azonban anynyi közös vonást – elsősorban a tömény idiotizmust – tudtak felmutatni, hogy azóta is együtt emlegetjük őket. Ha ez a két cím esetleg valakinek újat mond, sürgősen képezze tovább magát, mert a gamereknek ilyen klasszikusokat nem ismerni olyan, mint nem megtanulni az ábécé egyik betűjét...

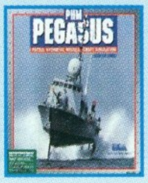
A SCUMM következő állomása az Indiana Jones and the Last Crusade volt, amely egy az egyben feldolgozta a filmet. Rekordidő alatt dobták össze, a végeredmény mégis nagyon korrekt iparosmunka lett (még egy mini labirintus-játékot is kódoltak bele), ám ma már mégsem emlékszünk rá – egyszerűen nem volt meg benne az a lelkesedés és spiritusz, ami két ősében. Még rosszabbul járt szegény Loom: hiába volt nagyszerű kaland, rétegjáték lett belőle, mivel zenei feladatai és német(alföldi) népmesén alapuló, kissé zavaros sztorija nem tudta lekötni a játékosokat. A következő SCUMM-termék azonban még felül is múlta a két felülmúlhatatlannak hitt őst: az 1991 elején piacra került Secret of the Monkey Island új dimenziókat nyitott a röhögés előtt.

Guybrush Threepwood, a botcsinálta kalóz a Sierra Larry Lafferjét is vígan lekörözte tréfák, vicces párbeszédek, helyzet- és jellemkomikumok, kínos szituációk és életveszélyes lánykérések tekintetében. Nagy változások ekkor már rég nem történtek a motoron, így ez a játék világosan megmutatta, hogy csupán remek hangulattal is egészen új élményekben lehet részesíteni a játékost. (Hazai vonatkozású érdekesség, hogy a magyar gamerek által minden idők legjobb végigjátszásának kikiáltott kisdoktorit is e játék apropóján követte el bizonyos CoVboy nevű személy...)

A SCUMM karrierje tovább folytatódott (a Lucasarts 85 megjelent önálló játékából 12-t ezzel készítettek), ám itt egyelőre befejezem a mesét, mert elfogytak az első 10 év nagy nevei (csak olyan csicsedliket tudnék még hozzátok vágni, mint a Pipe Dreams nevű ötperces szórakozás vagy néhány Luftwaffe-küldetéslemez). Kedves Lucashívők, a jövő hónapban az evangélium többi könyvével is megismerkedünk, és végre a Star Warst is imáinkba foglalhatjuk (merthogy ha nem tűnt volna fel, Lucas bátyó 10 évig hozzá sem nyúlt a legnagyobb zsírosbödönhöz)...

Stöki
stoki@ipma.hu





A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

A sorozatunkban bemutatott játékfejlesztők eddig tipikusan a reflektorfényben fürdőző „nagy nevek" közül kerültek ki. Nem titkolt célunk azonban, hogy a háttérben dolgozó, esetleg méltánytalanul elfeledett arcokat is bemutassuk, akik netán sosem voltak igazán híresek, a játékszakma és maguk a játékosok mégis többet köszönhetnek nekik, mint egy-két agyonsztárolt hírességnek. Jelen epizódunkban kicsit közelebb lépünk ehhez a célhoz, és egy olyan figuráról lesz szó, akinek neve hallatán csak az igazán vájt fülű játékosok kezdenek el értőn bólogatni. Hadd mutassam be e havi áldozatunkat:

A JÁTÉKOSBÓL LETT ÜZLETEMBER:

BRIAN FARGO

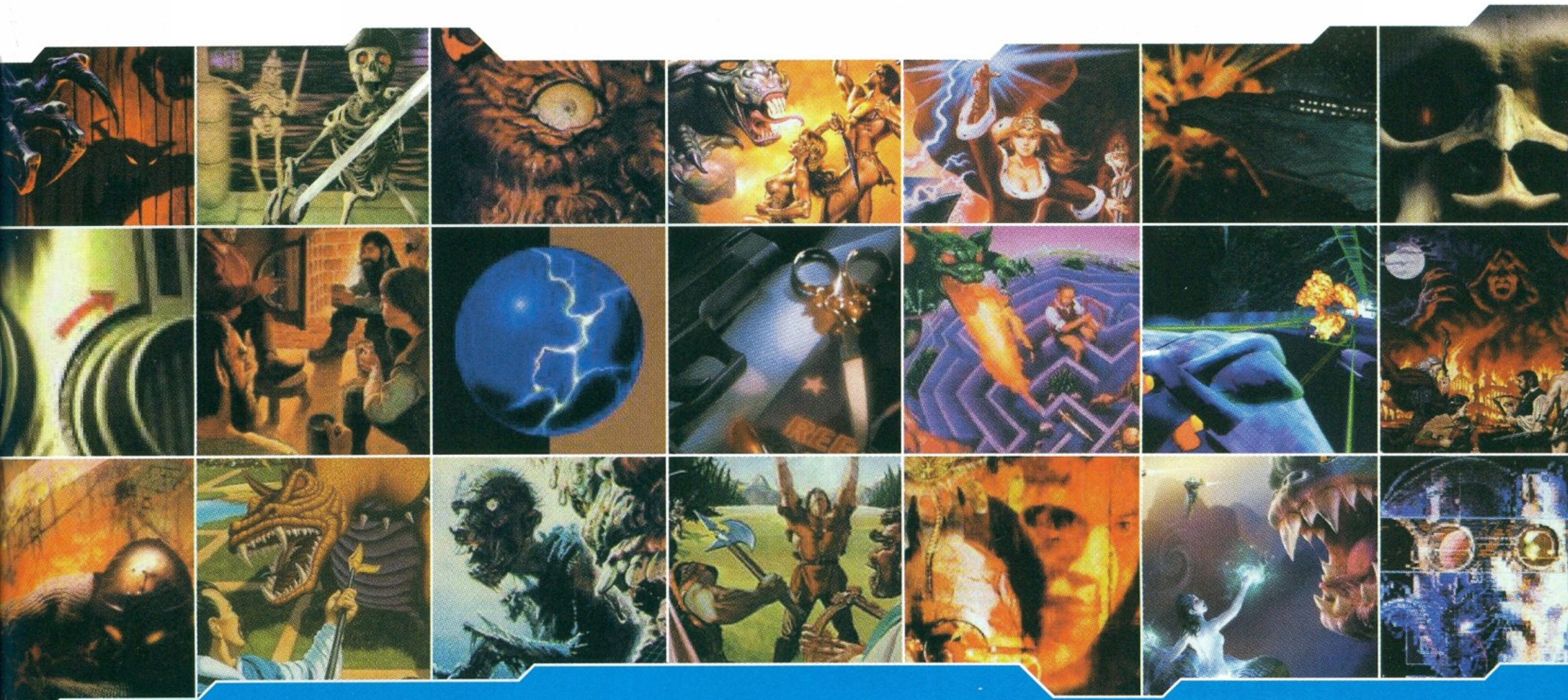
Brian, mint mindenki, aki ott volt, és tevékenyen részt vett a játékipar megszületésekor, programozóként kezdte. Rögtön a középiskola után, 1979-ben elszegődött számítógép-mániákus haverjaival együtt a Boone Corporation nevű szoftverfejlesztő cégecskéhez programokat írni. A cég mindenféle szoftverrel foglalkozott, de Brian és cimborái az Atari 2600-ra és az Apple II-re készített játékok fejlesztését élvezték a legjobban. Amikor aztán néhány év múlva a cég csődbe ment, Brian és három ex-boone-os programozó, Jay Patel, Bill Heineman és Troy Worrell '83 novemberében megalapította saját, kizárólag játékfejlesztéssel foglalkozó cégét, az Interplayt. A társaság ötödik tagját nem sikerült lebeszélni arról, hogy a Boone csődje után ne az egyetemet válassza inkább. Ha sikerül, a játékpiac ma talán egészen másként nézne ki: az illető az a bizonyos Allen Adham volt, aki később valami Blizzard nevű cég élén ért el jelentéktelen sikereket...

Az újonnan alakult cégnek Brian a Boone-nál szerzett kapcsolatai révén hamarosan jó kis munkát szerzett: kalandjátékokat kezdtek el készíteni az Activision megrendelésére. Az első két mű, a Mindshadow és a Tracer Sanction még csak technikailag tűnt ki versenytársai közül (a szövegértelmező rutin 250 főnevet és 200 igét volt képes felismerni!), a harmadik, a nyomozós krimi-kaland Borrowed Times azonban már hangulatában és grafikájában is a későbbi Interplay-slágereket idézte. Az emígyen stabillá vált anyagi háttérre építve Brian két célt tűzött ki: az egyre jobb és nagyobb volumenű játékok írását, valamint a fejlesztés mellett a saját kiadású játékokkal való üzletelést. Előbbi célt néhány újabb kalandjáték után végül '87-ben sikerült elérni: ekkor jött ki C64-en az Interplay nevét legendává avató játék, a Bard's

Tale. A bevallottan a Wizardry nyomdokain járó fantasy szerepjáték hatása a mai napig érezhető az RPG-műfajon. A hatalmas feltérképezendő labirintusokkal, eredeti fejlődési- és varázslatrendszerrel felvértezett játék utánozhatatlan hangulatát a vezető programozó, Michael Cranford világlátása határozta meg. Michael ugyanis elhivatott keresztény volt, és a játékot telis-tele pakolta bibliai utalásokkal és párhuzamokkal (bár a játékosok nagy része ezt valószínűleg nem nagyon vette észre...), és a szokásos „öld meg a sárkányt, szabadítsd ki a királylányt"-típusú feladatoknál jóval mélyebb történeti elemekből építkezett. A Bard's Tale és az egy éven belül megjelent folytatása elsöprő sikert aratott, és megindította a számítógépes RPG-k kilencvenes évek közepéig tartó első virágkorát. A harmadik részt Cranford már nem vállalta (elment teológiát tanulni a UCLA-re, aztán elvégzett két másik egyetemet, ma egy keresztény internetes portált vezet...), de ez fura módon csak jót tett a játéknak. Az összeszokott csapat Fargo vezetésével a kiforrott játékot új ötletekkel (utazások különféle dimenziókba, illetve a földi történelem különböző háborúiba) feldobva elkészítette a C64 történetének leghíresebb RPG-jét, a Bard's Tale 3-at. Hihetetlen, de ma, 15 év múltán még mindig ezrek játsszák, és vagy fél tucat rajongói oldala van a neten... A történetet író Michael Stackpole egyébként később Star Wars-regények írójaként vált világhírűvé.

"Nem azért építettem fel az Interplayt, nem azért küzdöttem húsz éven keresztül, hogy most elsüllyedni lássam. Egy dolgot megígérhetek. Arnold Schwarzenegger szavaival élve: Visszatérek!" -

Brian Fargo, amikor lemondatták az Interplay vezérigazgatói posztjáról.



A BT3 volt az utolsó csepp a pohárban Fargo számára a fejlesztőből kiadóvá válás döntésében. A Bard's Tale név jogait ugyanis a játékot kiadó Electronic Arts birtokolta (és birtokolja a mai napig), és ők egyszerűen nem akartak több folytatást. Az Interplay innentől (1988-ban járunk) maga adta ki a játékait (a Bard's Tale jogait egyébként a mai napig nem sikerült visszaszerezniük, pedig állítólag három új epizód részletes tervei hevernek Bill Heineman íróasztalfiókjában...). A Bard's Tale negyedik részét így más címmel, más világba helyezve, Dragon Wars néven adták ki, az elődökhöz képest mérsékelt, attól függetlenül nézve viszont hangos sikerrel. A Bard's Tale név körüli mizéria ébresztette rá Briant a bejáratott nevek és licencek fontosságára, az Interplayre később igencsak jellemző intenzív licencgyűjtögetés és -használat először éppen a Dragon Wars dobozképében jelentkezett, amelyhez nem kisebb név, mint Boris Vallejo egyik festményét használták fel. Az Interplay a sikerek nyomán egyre hízott, és ennek köszönhetően a játékok kiadásának tempóját is alaposan fel tudta pörgetni. És micsoda játékokét! Még a Dragon Wars évében, '89-ben kiadták a Bard's Tale fantasyből Mad Max-esre áthangszerelt verzióját, amely nagyjából a Fallout eljöveteléig a posztapokaliptikus stílus elsőszámú sikerjátéka lett: ez volt a Wasteland. Ugyanebben az évben jött minden idők legpopulárisabb sakkjátéka, az unalmas játszmákat akkori szemmel nézve bámulatos minőségű animációkkal és humoros közjátékokkal feldobó Battle Chess, majd a következő évben a C64 történetének legjobb játéka (észrevettétek, hogy minden hónapban más játékra aggatom ezt a címkét?), amelynek a hangulatát azóta sem sikerült senkinek utolérni: a William Gibson kultuszregényét feldolgozó Neuromancer (figyelem: újabb licenc-cím!). Az akciót, a kalandot és a stratégiát mesterien ötvöző játék, amely ráadásul hűen követte a könyv történetét (aki olvasta, az tudja, hogy ez óriási dolog!), Fargo egyik legjobban sikerült műve, de ebben már csak design-oldalon tudott részt venni, a programozás helyett egyre inkább a ragyogóan prosperáló cég vezetése foglalta el az idejét. '91-ben, amikor az Interplay igazi, független kiadóvá vált (vagyis nemcsak saját portékáját terjesztette, de más fejlesztőkkel is dolgoztatni kezdtek), jelent meg az utolsó játék, amelynek készítésében Brian is tevőlegesen részt vett: ez volt a zseniális Castles Amigára. Mi lett volna, ha a várépítő-szimulátor után Fargo nem áll át teljes mellszélességgel a cégvezetésre, hanem marad játéktervező? Ezt már sosem tudjuk meg. Történetünk azonban úgy folytatódik, hogy Brian igazgatói irodára és öltöny-nyakkendőre cserélte a játéktervezői íróasztalt és a farmer-pólót...

A csaknem egy évtizedes tapasztalat és az azalatt összeszedett rengeteg kapcsolat révén a Fargo vezette Interplay kiadói pályafutása remekül indult. Brian megszerezte a Gyűrűk ura, a Star Trek és az AD&D kincset érő jogait, külsős fejlesztőnek pedig beszervezte a kilencvenes évek elejének sztárcsapatát, a francia Delphine-t, a Dungeon Master című legendás RPG-vel elhíresült FTL céget, valamint az akkoriban szárnyaikat bontogató Blizzardot és Bioware-t. A licencek fontossága mellett Fargo az elsők közt fedezte fel a játékkiadás egyik jól jövedelmező ágát, a „bundling"-ot. A különféle hardvereszközök mellé adott játékok, illetve a magazinok számára értékesített játékjogok területén az Interplay máig a piacvezetők között van (a PC Gurunak is egy csomó interplayes teljes játéka volt, és remélhetőleg még lesz is – így utólag köszönet

REJTVÉNY

Legutóbbi kérdésünk igazi Google-vitézekhez illő feladvány volt: honnan származik a Monkey Island főszereplőjének neve? Nos, a történet a következő: amikor a szereplők grafikái készültek, a főhős kivételével minden karakternek megvolt már a neve, hősünket pedig jobb híján a „fickó", „fazon", „srác" vagyis angolul „guy" munkanéven emlegették. A Deluxe Paint rajzolóprogramban, amellyel a játék grafikája készült, a képeket a további felhasználáshoz ecsetként, .brush kiterjesztéssel mentették el. Így született a guy.brush file-név összeolvasásából a Guybrush név.

A helyes megfejtők között egyelőre nem árulom el, mit fogunk kisorsolni, viszont az eggyel ezelőtti számunk rejtvényével kapcsolatban eredményt hirdetek: a Warren Spectorral kapcsolaton ubernehéz kérdésre egyetlen helyes válasz érkezett, mégpedig Varga Tamás budapesti olvasónktól.
Jutalma igazán exkluzív: úgy szeptember-október táján ő írhatja meg a Világ legbefolyásosabb emberei aktuális epizódját! Na, nem kell azért annyira megijedni, a szerencsés nyertes és Spector-tudor nem más, mint a Laa-Yosh...

E havi rejtvényünk kicsit könnyebb, mint az eddigiek: ki írta a Bard's Tale első részének zenéjét, és mivel lett később híres az illető? (A beugró kérdés pedig: milyen e-mail címre küldjük a helyes választ?)

érte Brian Fargónak!). A töretlenül erősödő cég '93-ban új területek meghódítására indult: megalakult a Macintosh gépekkel foglalkozó MacPlay divízió, az elsők között fogtak bele CD-ROM alapú játékok fejlesztésébe, majd '94-ben, az MCA filmstúdióval összefogva egy rakás új filmlicenc birtokába jutottak (igaz, ez azzal is járt, hogy az MCA kisebbségi tulajdonrészt szerzett az Interplayben). A folyamatos növekedés (a cég alkalmazottainak létszáma elérte a kétszázat, és a kaliforniai központ mellett Londonban is helyi képviseletet nyitottak) iszonyatos költségekkel járt, de a folyamatos kasszasikerek (minden évre jutott legalább egy bankot robbantó Interplay-sikerjáték: az Another World, a Lost Vikings, a Descent, a Dungeon Master 2...) ezt vidáman fedezni tudták. A veszélyesen túlpörgetett fejlődés és növekedés folytatódott: '95-ben tokkal-vonóval felvásárolták a konzolokon nagy sikerrel tevékenykedő Shiny Entertainmentet (róluk még lesz szó később...) és a sportjátékokban igencsak menőnek számító VR Sports csapatát, valamint három másik céggel közösen tévés-mozis vállalkozásba fogtak a MediaFour név alatt. Az Interplay ekkor a világ negyedik legnagyobb játékkiadójának számított, Fargo pedig fürdött a dicsőségben. Aztán fordult a kocka, ahogy szokott...

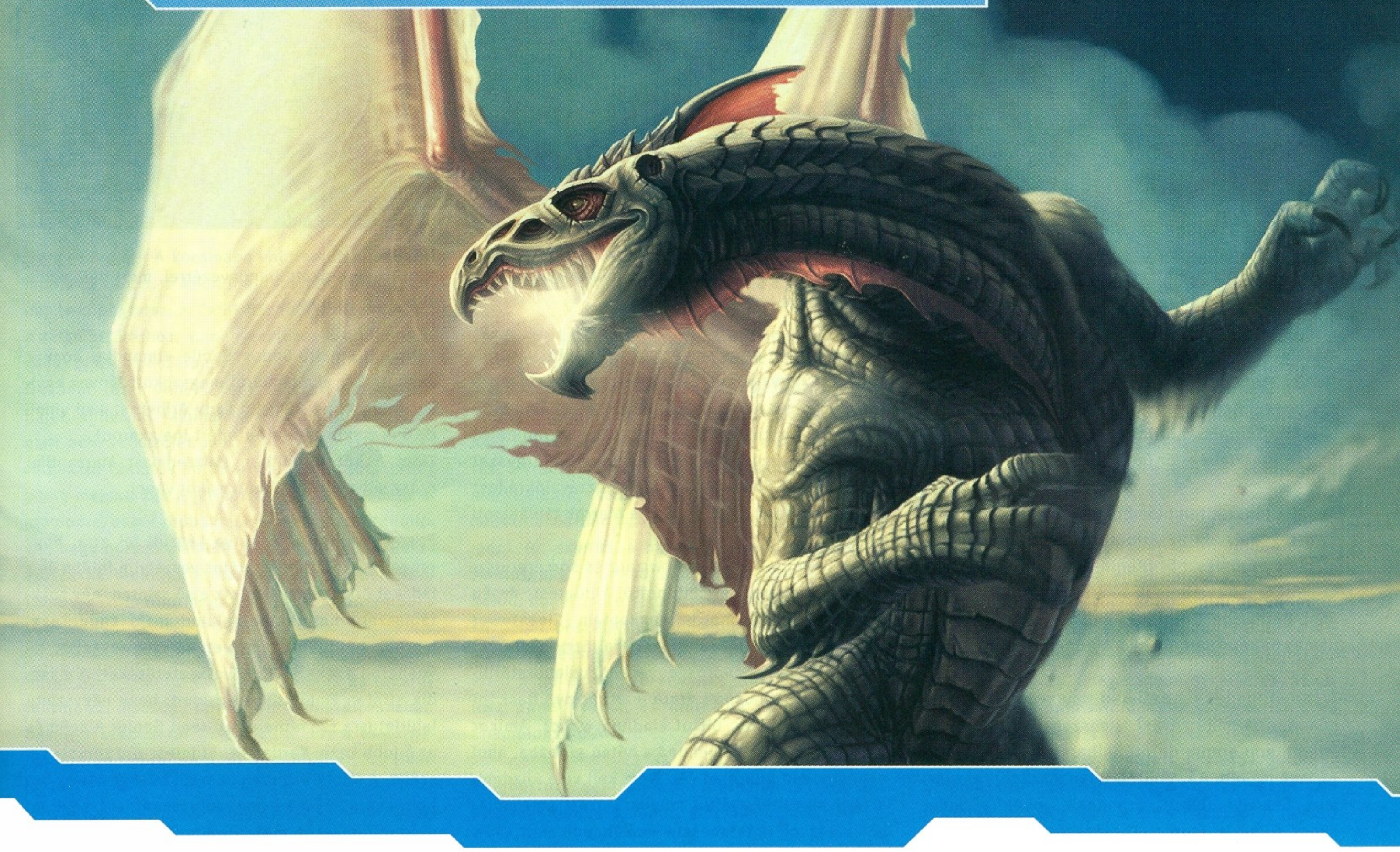
'96-97 környékén bekövetkezett az elkerülhetetlen, véget ért a nyerő széria, az Interplay-lufi kipukkadt. Az újabb sikerjátékok (a Descent 2, a Fallout, a Carmageddon) hiába hoztak minden addiginál több pénzt, a cég túl sok, évekig tartó gigaproject finanszírozását vállalta be egyszerre, és ezek nagy része csúszást csúszásra halmozva igazi pénznyelővé vált, és ha el is jutott a kiadásig, a fejlesztési költségnek csak a töredékét tudta behozni. Ilyen volt az ötmilliós költséggel készült Stonekeep, az élő színészekkel, igazi filmstúdióban forgatott Realms of the Haunting, a kalandjáték műfaját forradalmasítani hivatott Normality, a négy évig készült Heart of Darkness, és az ugyanennyi fejlesztési időt felemésztő Hardwar. Emellett a licencek sem hozták annyira a pénzt, mint azt sejteni lehetett: az AD&D-játékok sorra megbuktak, de még a Star Trek-programok sem jöttek be igazán, pedig Amerikában Star Trek felirattal akár a puszta levegőt is el lehet adni... Emellett az őrült növekedés tovább folyt, megalakult az ausztrál Interplay-iroda, felvásárolták ez eddig külsősként nekik dolgozó Digital Mayhem fejlesztőcéget, és megszerezték a legmenőbb Las Vegas-i kaszinó, a Caesar's Palace nevének játékba átültethető licencét. A cég alkalmazottainak létszáma túllépte a 400-at... Mindezért azonban nagy árat kellett fizetni, a cég anyagilag megroppant, elveszítették a Gyűrűk ura licencét (amely ma, a film világsikere után alsó hangon is tízmilliókat ér a Vivendi/Sierra kezében) és a Blizzard-játékok terjesztési jogát, amelynek értéke hasonló nagyságrendekben mozog. A '98-as év az addigi pénztől és önbizalomtól duzzadó, nagyra törő és grandiózus terveket szövögető Interplay helyett pengeélen táncoló, máról holnapra élő, finanszírozási gondokkal küszködő Interplayre köszönt rá... és az addigiakhoz hasonlóan alakult. A nagy reménységek egytől egyig becsődöltek, a Descent engine-jét az AD&D licencével párosító, nagy reményű Descent to Undermountain retteneteset bukott, a Carmageddon nagy pénzekért beszerzett terjesztési joga sem fialt sokat, a második rész messze alulteljesítette a várakozást. Még csúfosabban jártak a grandiózus űrszimulátor Battlecruiser 3000-rel: a játék vezető kódere rondán összeveszett valami apróságon az Interplayjel, és a szerződése kiskapuját kihasználva publikussá tette a program teljes forráskódját, ezzel gyakorlatilag magát a játékot is. El lehet képzelni, mennyien vették meg ezután a játékot a boltban... Megbukott a pénztáraknál a hatalmas érdeklődéssel várt Die by the Sword és a szürreális renderelt kalandjáték, az Of Light and Darkness is. Ennyi bukta után Fargo egyetlen dolgot tehetett: a tőzsdére vitte a céget remélve, hogy az IT-szektor és a Nasdaq szárnyalása majd behoz egy nagy kalap pénzt a cégbe, amely így főnixként támadhat fel poraiból.

'98 őszén sor került az Interplay tőzsdei bevezetésére, amit Fargo a legszebb napjait idéző zsenialitással szervezett meg alig néhány hónappal a nyilvános részvénykibocsátást követően időzítve utolsó nagy reménységük, a Baldur's Gate premierjét. A mindent egy lapra feltevő húzás fényesen bejött, a grandiózus RPG egyaránt meghódította az eladási listákat és a kritikusok szívét. Az Interplay részvényei az 5,5 dolláros kibocsátási értékről villámgyorsan kúsztak fel egészen kilencdolláros árfolyamig. Ezzel egy időben Fargo összeszövetkezett a szintén nagy múltú és még inkább válságban levő Virgin Interactive-val, hogy közösen, egymást segítve küzdjenek a konkurenciával a játékipar tengerének egyre vadabb hullámain. Azonban ugyanúgy, ahogy néhány hónapja a Maxis esetében láttuk, tőzsdemilliói az Interplayt is csak átmenetileg húzták ki a szutyokból, ismét nem sikerült kihasználni a vastag dollárkötegek képében kínálkozó ziccert. Elsősorban a cég legfontosabb pillérének számító Bioware-t nyomták, akik meg is hálálták a bizalmat újabb és újabb óriási sikerekkel (Planescape Torment, Tales of the Sword Coast, Icewind Dale, Baldur's Gate 2). Másik biztos tartóoszlopnak Fargo a Shinyt szemelte ki, na, ebben viszont súlyosat tévedett. Az Earthworm Jim 3D még csak-csak teljesítette a várakozást, a másik két szuper-project (a Sacrifice és a Messiah) azonban a régi lidérces emlékeket idézően csak vitte, vitte a pénzt, és éveken át reménytelennek látszott, hogy valaha is megjelenjenek. Rútul befürödtek a hatalmas összegért megvett „Y2K" licenccel is, az évezredvégi hisztériát meglovagoló játék retteneteset bukott. Még egy-két súlyos milliókért fejlesztett és hirdetett, aztán bebukott mega-project (a Giants és a négy évig készült Soulbringer) kellett, hogy a tőzsde bizalma megcsappanjon, a cég ázsiója meredeken zuhanni kezdjen ('99 végére az Interplay-részvények árfolyama három dollár alá esett). Ekkor bukkant fel a színen a francia konzolóriás Titus, amely több tízmilliós üzlet keretében 35%-os részt vásárolt az Interplayben – és ezzel együtt Fargo nyakára ültette a maga emberét, egy Herve Caen nevű úriembert. Itt kezdődött Fargo hanyatlása, innentől egyre kevesebb befolyása volt a cég döntéseiben, ahogyan ő fogalmaz: „egyszerre kellett küzdenem a konkurenciával és a saját cégemmel". 2001 nyarára az Interplay teljesen kilátástalan helyzetbe került, elvesztette a Star Trek licencét, a Macintosh-divíziót, összeveszett a legjobb fejlesztőjével, a Bioware-rel, és kénytelen volt alkalmazottainak több mint negyedét szélnek ereszteni. A részvények árfolyama 30 centre esett, a Titus pedig bagóért szerezte be a többségi tulajdonláshoz szükséges tulajdonrészt. Fargo utolsó zseniális húzásaként megszerezte a Matrix licencét, de ez is kevés volt, hogy megmentse a helyzetet, végül idén februárban Caen és francia társai lemondatták posztjáról. Hogy ezzel véget ért-e Brian Fargo szomorú, de tanulságos története? Amint e havi idézetünkből látszik, Brian feltett szándéka újra nekifutni, csodát tenni, és megmenteni „gyermekét", az Interplayt – hogy ez sikerülni fog-e, az még a jövő zenéje. Az mindenesetre biztos, hogy a tulajok kétségbeesve próbálják stabilizálni a cég helyzetét, de úgy tűnik, a ragadozók felfalják a meggyengült kiadót. Az Infogrames csapott le először magához édesgetve a Shinyt Matrixostul, valamint a Bioware-t – egyelőre a Neverwinter Nights erejéig, aztán ki tudja, meddig tovább. A három éve folyamatosan veszteséges Interplay felett lassan összecsapnak a hullámok... de ne búcsúzzunk ilyen pesszimistán, hiszen látott már ez az iparág csodákat! És ha az Interplay meghal is, örökérvényű mottója (By Gamers, For Gamers – játékosoktól játékosoknak), és az ezzel fémjelzett filozófia biztosan tovább él. Legalábbis nagyon remélem, különben mehetek péknek...

Hancu

hancu@beer.com

NEVERWINTER NIGHTS VÉGIGJÁTSZÁS



Nagyon rövidre fogom a bevezetőt, mert így sem tudom, hogy fogok elférni 11 oldalban. A lényeg, én minden főhelyszínen végigjártam az alhelyszíneket, és ott begyűjtöttem a küldetéseket, mielőtt új területet fedeztem fel. (Így fogom készíteni a leírást is.) Ezzel a módszerrel a feladatok zsinórban teljesíthetők, bár lesz, amit előbb „megoldasz" majd, mint hogy megkapnád a feladatot, de legfeljebb kétszer kell beszélni az NPC-vel. A leírásban * -gal jelöltem a kulcsfontosságú vagy valamiért érdekes tárgyakat, a közelben ott lesz az is, hova kell az a holmi.
Elsőre a kalandot druidával vittem végig (most újrakezdtem bárddal, majd következik a gonoszok útja is egy sötételf varázslóval), így elképzelhető, hogy vannak küldetések, amelyeket nem találtam meg. Azért a fővonal és számos mellékküldetés meglesz, s ha mindezt végigcsináljátok velem, kb. száz órára ellesztek. Na, kezdjünk!

Prológus. A játék előjátéka tulajdonképpen arra való, hogy megtanuld kezelni a programot. Egyszer mindenképpen érdemes végigcsinálni, de később (pl. másik karakterrel való újrajátszáskor) erre nincs feltétlenül szükség. Az első néhány szobában elsajátíthatod többek között az inventory kezelését, a kameramozgások beállítási lehetőségeit, a fegyverek használatát, és karaktered osztályának megfelelően részt kell venned egy specifikus kiképzésen is. Ez utóbbi teljesítése nélkül nem léphetsz tovább az ún. Graduation Chamberbe. Itt rövid csevely következik Aribeth-szel, majd kisebb váratlan csetepaté után haladhatsz tovább. Pavel lesz az első társad, aki ideiglenesen csatlakozik hozzád; vele gyakorolhatod, hogyan működhetsz együtt eredményesen a segítőiddel. Ezután már gyerekjáték lesz a goblinok és a „labirintusban" feltűnő különös varázsló legyőzése. Az istállóban aztán az előjáték véget is ér, Pavel jellemgyengeségére hivatkozva lelép, a város megmentésére küldött lények elmenekülnek, te pedig beszélgethetsz Fenthickkel és Destherrel, mielőtt elkezdődne az első fejezet...
Mindezt azért érdemes végigcsinálni, mert karaktered elérheti körülbelül a 3. szintet, és az első feladatok teljesítésekor ez sokat számít majd.

CHAPTER 1

City Core

Halls of Justice (Tyr temploma) – Itt vagy hát a város szívében, ahol pusztít a kór, és az Arunsun által küldött, a gyógyulás reményét hordozó lények holléte bizonytalan. Beszélned kell Frenrickkel, Degtherrel és Aribeth-szel is, hogy megtudd, mi lesz a feladatod ebben a kaotikus helyzetben. Nasher Alagondar jobb keze, Tyr paladinnője elmondja majd, hogy az akadémiáról kiszabadult kreatúrákat, vagy legalábbis azok megfelelő részeit meg kell szerezned, különben Neverwinternek vége [Sikolyok és remények]. Ez lesz e fejezet cselekményének fő szála, elsődleges feladatod a négy lény (cockatrice, intellect devourer, yuan-ti, dryad) megkeresése, valamint annak kiderítése, ki szervezte az akadémia elleni támadást. Aribeth ad egy hasznos tárgyat is, a Stone of Recallt, melynek segítségével bármikor Tyr templomába teleportálhatsz, majd az ott fenntartott portálon át vissza oda, ahonnan jöttél. Bár ennek van költsége is, és nem minden területen működik, ettől függetlenül rendkívül hasznos. Frenrick szerelme javasolja, térj be a Trade of Bladesbe, majd a Peninsula Districtben kezdd meg a keresést.
Itt, a templomban találkozhatsz az első NPC-vel, akit társaddá fogadhatsz, ám nagyon borsos árat kér ezért. Tomi Undergallows félszerzet tolvaj, hasznos segítőd lehet, ha te nem jeleskedsz a zárnyitás, a csapdafelderítés illetve -eltávolítás terén. A zsoldként kért 200 aranyból lehet esetleg alkudni. Tipp! Egyszerre csak egy segítőd lehet. Bármelyiküket is veszed fel, a zsoldot csak egyszer kell megfizetni, a továbbiakban hűségesek lesznek hozzád, és megvédenek akár a haláluk árán is. Elhalálozása után kissé zavarodott társadat mindig megtalálod majd Tyr templomában.
Itt Olefftől kaphatsz még küldetést, amennyiben pap, paladin vagy monk karaktert indítottál, illetve megdobod a megfelelő rábeszélési szintet (persuade). Ekkor Oleff elmondja, hogy Halueth Never, Neverwinter alapítójának sírját keresi [Never sírja]. Szerinte e hely és az ott rejlő ereklye megtalálása javítaná a nép hangulatát. Ha felvállalod ezt a feladatot, akkor először menj el a Moonstone Maskba, ahol Gilles még több pénzt ígér a tárgyért. A továbbiakban akár neki dolgozol, akár Oleffnek,

szedd ki belőle a megfelelő infókat, majd Briley-t keresd a Peninsula negyedben (tedd el a könyvet és a 3 tárgyat a ládából). A küldetés további helyszínein ezeket kell majd használnod, és minden részlet teljesítése után fel kell keresned Oleffet. A részleteket nem írom le, az útvonal: Beggar's Nest – temető (pajzs), Docks – vízvezetékrendszer (kard), Blacklake – sír (nyíl).

Amint kilépsz a templomból, máris Bethany kéri a segítségedet, aki az Aribeth által is figyelmedbe ajánlott városrészből (Peninsula) menekült, mert szökött rabok tombolnak a kerületben [Börtönlázadás]. Bethany említett még egy helyet, amelyet érdemes felkeresned, és ez a Moonstone Mask.

Trade of Blades – Itt találod Neverwinternek ama hőseit, akik némi anyagi ellenszolgáltatásért (legfeljebb 200 arany, de próbálhatsz alkudni) elszegődnek melléd. A kínálat: Daelan Redtiger (barbarian), Sharwyn (bard), Grimgnaw (monk), Boddyknock Glinckle (sorcerer), Linu La'neral (priest). Tipp! Mindegyikükhöz kapcsolódik egy-egy küldetés, amelyet teljesítve hasznos, mágikus tárgyhoz juthatsz. Lásd a Chapter 1 NPC küldetései táblázatot!

Harcosoknak és barbároknak Graxx is ad itt küldetést [Kihívás]. 50 aranyért vásárolhatsz jegyet nála, hogy a Blacklake negyed kocsmájában bemehess az arénába, ahol 4 viadalt kell megnyerned a feladat teljesítéséhez.

Moonstone Mask – A város igencsak népszerű bordélyházának tulajdonosnője Ophala Chekdatstorn. A „madám" kedveli a műtárgyakat, és van is néhány alkotás, amelyekre szüksége lenne, ám ezeket jelenlegi tulajdonosaik jó eséllyel nem adják oda szép szóra [A tolvajlás művészete]. Ha gondolod, vállald el a feladatot, ekkor további tippeket is kapsz, mit merre keress (1. szobor – lord Anrod Golden háza, Dock negyed, 2. portré – Sir Reginard Rumbottom, Blacklake negyed, 3. urna – Hodge, Blacklake negyed). Tipp! Ez a küldetés tolvajoknak és bárdoknak „jár", a többi karakterosztály csak megkaphatja.

Shining Knight Arms and Armor – Durgától vásárolhatsz itt fegyvereket és páncélzatot. Ha beszélgetsz is vele, szerezhetsz tőle kulcsot a hátsó ajtóhoz, ahol megtalálod Marrokot, aki - ha van nálad megfelelő hozzávaló - különleges varázstárgyakat készít neked. Ehhez a következő hozzávalókra lesz szükséged: lásd a 68. oldalon a Marrok táblázatot!

Cloak Tower – Elvileg csak wizard és sorcerer osztályúak kaphatnak itt Eltoorától küldetést, de én például a bárdommal is megkaptam [Cloaktower tagság]. Az első feladat négy ritka tárgy beszerzése lesz, ezeket a 4 városnegyed máguslaboratóriumaiból kell elhoznod (rare earth clay, flask of water, puff of fog, bit of kindling wood). Amikor megvannak, be kell menned a hátsó szobába, ahol egy minogon guardian vár. Nem kell vele küzdeni, a tárgyak Eltoora által meghatározott sorrendjében varázsolj rá (stoneskin – a kőhalom alatt, slow – a medencében, color spray – alkimista berendezésnél, burning hands – farakásnál). Ezek után a minogon elpusztul, és már tiéd is a Many-Starred Cloak (tul.: AC +2, immune to sneak attacks).

The Great Tree – Druid és ranger osztályú karakter biztosan, a többi rábeszélési szinttől függően kapja meg itt Nyatartól a küldetést [Állatmentés], melyben állatokat kell megmenteni a Blacklake negyed állatkertjéből. Ehhez a druida ad néhány hasznos hozzávalót is, az állatkert kulcsát és ha szükséges, akkor az állatokkal való kommunikációt lehetővé tevő tárgyat is.

Peninsula

Bethanynak igaza volt, eléggé zűrös itt minden, szökött rabok fosztogatnak az utcákon, mindenütt hullák hevernek, a tetemek égetése sok helyen abbamaradt (ha te megteszed, 25 xpt kapsz). Néhány riadt polgárt megmenthetsz a támadóktól, és jó néven veszik, ha elkíséred őket a kapuig. Ahhoz, hogy bejuss a börtönbe, meg kell küzdened a csatornákban bujkáló bandavezérrel, mert nála van a kulcs (*prison key).

Militia HQ – Itt Sedos Sebile elmondja, hogy a devourer az akadémiáról megszökött lények egyike, ezért az agyát majd Lady Aribethez kell vinni, de ő is megjutalmaz tettedért (ha akarod).
Tipp! A közeli boltban (Mizzenmast Mercantile) tudsz súlycsökkentő hátizsákot venni.

Prison – A börtönbe jutva készülj fel arra, hogy rengeteg csapda rejt halálos veszélyt a földön és a ládákat őrizve egyaránt. Az első szinten, egy sakktáblaszerű helyen megtalálod majd Lady Tanglebrook holttestét, amelyet ha megvizsgálsz, levonhatod a megfelelő következtetéseket. A második szinten Emeriktől megtudod, hogy négyszintű labirintusra számíthatsz, s Head Gaoler Alaefin és az ő jobb keze, Kurdan Fenkt jelent rád komoly veszélyt. A félork azonban nem túl hűséges, elég félholtra verni, és máris megadja magát, sőt, segít legyőzni főnökét. A mélyben Gaoler jelenti a kisebb gondot, mert a devourer is itt rejtőzött el, s most a harc során sorban belebújik az őrök testébe. Ha végeztél vele, tedd el az agyát (*brain of the devourer), mert ez lesz a gyógyír egyik összetevője.
Menj vissza Aribeth-hez, aki 500 aranyat ad az agyért, és elmondja, hogy még mire van szükség (cockatrice tolla, yuan-ti vére, dryad hajtincse). Útközben Bethanyt is hazaküldheted...

Docks

Ez a negyed tolvajok és kalózok tanyája, így a támadások az utcán is gyakoriak, s bizony sűrűn vannak orvlövészek is. A kerület egyedi zsákmánya a csempész érme (smuggler coin), amiért vásárolhatsz is, illetve bizonyos helyekre való bejutáshoz is kell. A kapu előtti őrrel beszélgess el, figyelmedbe ajánlja a Seedy Tavernt és a Golden Apple-t, a boltok közül pedig a Twenty-in-a-Quivert [Zűrzavar a kerületben]. A zónában egy furcsa alak fog követni, akit ha kicsit megszorongatsz, megtudhatod, hogy az őr által is ajánlott kocsmában aukciót tartanak.
A főtéren beszélhetsz Masterstonékkal, akik elmesélik, hogyan fosztották meg őket egy értékes családi amulettől, amelyet segíthetsz visszaszerezni [Masterson Amulett].

Említésre érdemes még a kikötőben horgonyzó hajó, ahol a ládában megtalálod a Daelan Redtiger által keresett brosst, persze ehhez meg kell verekedned a legénységgel. Így egyúttal beszerezheted a tengerészek egyenruháját is.

CHAPTER 1 – NPC KÜLDETÉSEK

csatlós	mi kell neki	hol van	kerület
Boddyknock Glinckle	kenyérrecept	pékség	Beggar's Nest
Daelan Redtiger	bross	kikötő	Docks
Grimgnaw	gyűrű	Blacklake felé	senki földje
Linu La'Neral	ezüstkehely	Meldanen's Estate	Blacklake
Sharwyn	elixír	Tanglebrook Estate	Peninsula
Tomi Undergallows	dokumentum	Wagon Repair	Beggar's Nest

CHAPTER 2 – NPC KÜLDETÉSEK

csatlós	mi kell neki	hol van
Boddyknock Glinckle	Prism Blossom Seed	Creator Ruins
Daelan Redtiger	Great Axe	Mutamin`s Challenge
Grimgnaw	Corpse Hand	Arcane brother's tomb
Linu La'Neral	Journal of Synth	Troll Caves (East road)
Sharwyn	Nymph`s Hair	Neverwinter Woods
Tomi Undergallows	Star of Calimshan	Wanev`s tower

Seedy tavern – A kocsmába való bejutásnak több módja is van. 1. a kikötőben szerzett egyenruhában bekopogtatsz, 2. Callik házából szerzel kulcsot a hátsó bejárathoz, 3. megvesztegeted a kidobólegényt (5 csempészérme).
Odabent részt vehetsz egy ivászati versenyben [Jalek kihívása], amibe 19-es constitution érték alatt bele se kezdjél, mert úgyis kidőlsz. Ha sikerül, akkor Christov ad az emeletre kulcsot, Ulfnog pedig megmondja a jelszót. Ha ez nem járható út számodra, akkor próbálhatsz beszélni az ajtónállóval, hogy nézzen másfelé. Ha ez sem megy, akkor erőszakkal menj fel, és harcolj, míg meg nem találod Dara'neit, tőle megkapod majd a Silver Sails kulcsát.

Silver Sails Trading Company – Pókok és rovarok tanyája ez, alacsony szinten kicsit veszélyes lehet. Ügyelj a csapdákra! Innen lejuthatsz a csatornarendszerbe (Never sírjának kereséséhez, ha elvállaltad).
Beszélj Charonnal, aki majd átvisz a folyón. Callikot és az őröket megölve már tiéd is a Masterson család amulettje. A másik oldalon várakozó Vangault nem kell feltétlenül eltenni láb alól, ő szép szóra is odaadja a cockatrice tollát (*cockatrice feather), amely a gyógyír második alkotóeleme.

Androd estate – Az őrt igazán nem érdekli feltöröd-e a zárt ajtót. Odabent a kisebb csaták után (noble guard, guard dog, crag cat) a gyáva házigazda bármit odaad, csak ne bántsd, még bocsánatot is kér Ophala kisasszonytól, akinek ezennel viheted is a szobrot (400 arany a jutalom).

Blacklake
Mielőtt ebbe a negyedbe lépsz, át kell haladnod a senki földjén. Itt találkozol majd Cendarral, akitől megtudod, hogy a nemesek a járvány óta elbarikádozták magukat, és megemlít egy bizonyos Loxar nevű félorkot is, akit szeretne holtnak tudni... A gonosztevőt (10-es szintű harcos) nem messze innen, egy romos toronyban találod meg.
Mielőtt átmennél a zónán, ne felejtsd el összeszedni északnyugaton Grimnaw-nak a gyűrűt!

The Board Laid Bare Tavern – A kocsmában két emberrel fontos, hogy beszélj. Az első Thurin, a milícia kapitánya, aki megkér, hogy keresd meg Samuelt, akinek nyoma veszett. A második a csapos, feltéve, hogy elvállaltad a Graxx féle küldetést a Trade of Bladesben. (Ha készen állsz a megmérettetésre, Kellisainak jelezd. Első ellenfeled Hrusk, a barbár (5. szintű), a második Fashi, a monk (6. szintű), a harmadik Agar, a harcos (6. szintű), míg az utolsó Claduis lesz, akiről megtudhatod, hogy szinte sérthetetlen. Mielőtt vele megküzdenél, beszélj ismét Kellisaijal, hogy szeretnéd, ha ez tisztességes harc lenne, így mindkettőtökre elsül majd egy dispel magic spell... Így már nem lesz gond nyerni, és már tiéd is a „Gauntlet Championship Award".

Rumbottom estate – Itt szerezheted meg Sir Reginald Rumbottom portréját Ophalának.

Hodge estate – Itt találod meg a madám számára a 3. tárgyat, az urnát. Az őr simán beenged, de a ház tele van csapdákkal, így ha nem vagy tolvaj, szükséged lesz Tomira. A házigazda már rég megszökött, csak a szakáccsal fogsz találkozni. Az urna északnyugaton, a dolgozószobában van egy ládában.
Már kocoghatsz is vele Ophalához, aki az utolsó tárgyért bónusz összeget is ad, sőt egy levelet, amelyet el kell vinned a Temple of Tyrbe, itt Oleff igazolhatja, hogy nem vagy beteg. Ekkor kapsz tőle kulcsot, és már csak egy ún. pass coint kell venned – 200 gold –, hogy felmehess a Moonstone Mask emeletére...

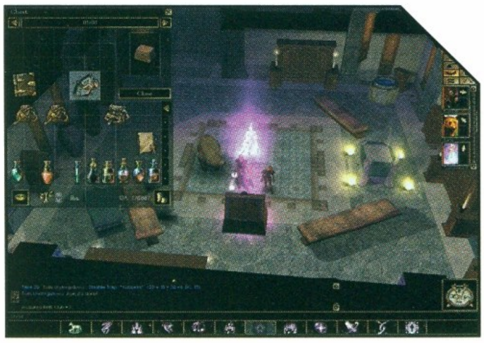
Blacklake Zoo – 1 arany lesz ide a belépő, és itt teljesítheted Nyatar feladatát. Az állatok ketreceit elölről nem tudod kinyitni, ezért némi harcra is számíts (esetleg Montgomery Sureshot okozhat gondot). Kicsit macerás, hogy a kiengedett állatokkal beszélni kell, mindnek megmondani, hova menjen, majd a portálnál biztatni, hogy lépjen be bátran...

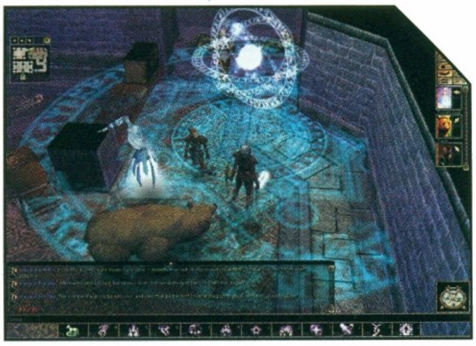
Meldanen estate – Lassan itt az ideje a lényegre térni. Beszélj Formosával, aki szívesen megjutalmazna Meldanen haláláért. Ezután keresd meg Millyt, aki segíthet bejutni (adhatsz neki pár aranyat ezért, ha jóságos akarsz lenni). Másik megoldás: megvesztegeted, esetleg elteszed láb alól a ház előtt álló őrt. Bent a házban könnyű ellenfelek várnak, feltéve, hogy nem ebben a kerületben kezdtél a belváros után. Az egyik déli cellában megtalálod majd az elveszett Samuelt is. Maga Meldanen megadja magát, tőled függ, megölöd-e vagy sem. A nála lévő kulccsal kiszabadíthatod a dryadot is, aki már nagyon gyenge, de ne félj, hamarosan erőre kap, csak előbb kérd el tőle a gyógyír harmadik alkotóelemét, a hajtincset (*dryad's lock of hair). Már mehetsz is Aribeth-hez, de ne lepődj meg, visszafele az úton bérgyilkosok támadnak rád.

Beggar's Nest
A kerület elé érkezve ejtsd meg a szokásos csevelyt az őrrel, aki Harben Ashensmith nevét említi, és a Shining Serpent kocsmát ajánlja. Odaát a kapitány (Ergus) hiányolja egyik emberét (Walters)... Maga a negyed tényleg nagyon nyomasztó, az utcákon zombik és más élőholtak kódorognak nagy tömegekben (Linu igen hasznos társad lehet).
Menj el az őr által említett csehóba (Shining Serpent), ahol Harbentől számos információt szerezhetsz többek között a helyi bandáról is [Sword Coast fiúk].

Temple of Helm – Bertrand keresi itt bátyját, Marcust. Sajnos ide majd rossz híreket kell hoznod, mert a férfi holttestét megtalálod a temetőben. A bizonyítékokat feltétlenül hozd el (napló és pálca), hogy a szomorú testvér elfogadja a tragikus tényt.
Valószínűleg találkoztál már Mattilyvel és Aldóval az utcán, itt ölj meg mindenkit, majd menj be a Wagon Repair-be, ahol megtalálod Hectort, aki veled tart majd, s mivel már tiszta az út, biztonságosan elmenekülhetnek majd [Aldo és Hector]. Ezen a helyszínen van a Tomi által keresett hivatalos dokumentum is!

Great graveyard – A raktárházon (Warehouse) keresztül, vagy a Snake Cult Estate-en át juthatsz ide, a nagykapu zárva van. Tulajdonképpen mindkét utat be kell járni, ha teljesíteni akarod a negyed alküldetéseit, a helyi banda ügyeire is itt derül fény...





Warren's of the Damned – A nagy temető északi részében találod meg ezt a labirintust, ahol a negyedet sújtó átok forrása, a negyedik waterdhavian lény bujkál. Amint meglesz Gulnan naplója, megtudod, hogy ő az, akit el kell pusztítanod. A felderítés közben kiszabadíthatod Jaredet, és megtalálod majd Torin holttestét is. Ebben a labirintusban sok a csapda, ha nem tudod hatástalanítani őket, szükséged lesz Tomira. Gulnan halála után vedd fel a szívet (*yuan-ti heart), fejezd be az alküldetéseket, és csak utána menj Aribeth-hez.
Tipp! Nem írom le a részleteket, de ebben a kerületben ér véget a Cloaktower tagság és Never sírjának küldetéssorozata, valamint néhány NPC által adott feladat is (lásd táblázatot).

CHAPTER 1 - finálé. Ha elviszed Aribeth-hez a negyedik elemet is, és készen állsz a szertartásra, eltűnik minden feladatod az első fejezetben, következik a dolog szellemi része... Az alkotóelemekkel megkezdődik a rítus, és hirtelen véget is ér. Vágd le a merénylőket, és kövesd az árulókat a portálon át. Bregantól megtudhatod, hogy Desther észak felé ment. A Helm's Hold-ba két úton juthatsz. A kézenfekvőbb, ám nehezebb a főbejárat, a könnyebb a barlangrendszeren át vezet. Élőholtak seregei támadnak majd rád, az egyetlen kulcsfontosságú tárgy egy ékkő lesz (*etched gem). Ezt kell a guardian armorok által óvott terem oltárára helyezned. Az idéző teremben találsz majd egy fogoly démont is, akivel tégy belátásod szerint (ha kiszabadítod, hasznos mágikus tárgyakat kapsz, ha nem, a guardian spirittől számíthatsz értékes jutalomra).

Az emeleten találkozhatsz Fenthickkel, akiért nem sokat tehetsz, hiába bánta meg, amit tett. Menj hát tovább, míg meg nem találod Desthert, aki magas szintű pap (10.), így okozhat gondokat. Ahhoz, hogy legyőzd, pusztítsd el a rítus lényeit, akik az ő védettségét biztosítják. Az árulót nem is kell megölnöd, elég halálosan megsebesíteni, és megadja magát. Mielőtt a fejezet véget érne, szedd össze a kincseket!

CHAPTER 2

Port Llast

Kendrack's barracks – A történet második fejezetének első központja ez a kikötőváros lesz. Az első, akivel Kendrack barakkjában találkozol, Larana, majd sorban beszélned kell Aribeth-szel, a lorddal és Aarin Genddel, aki a továbbiakban fontos szereplőjévé válik a történetnek. Lord Nasher elsődleges utasítása, tehát a fő feladatod a Desthert irányító szervezet megkeresése [A kultusz keresése], s ebben leginkább a profi kém (Aarin) lesz segítségedre tippekkel és útmutatással, mert nála fut öszsze minden szál. Faggasd ki, mi merre van, bár a vége úgyis az, hogy a várostól elindulva a szélrózsa minden irányát fel kell derítened. (Amennyiben női karakterrel játszol, romantikus szálak is fűződhetnek köztetek a „jóképű" fickóval, aminek zálogául Aarin egy amulettel ajándékoz meg.)
Rögtön itt a barakkban kaphatsz feladatot Kendracktól [Fejvadászat]: öt szökött rabbal kell leszámolnod, akik a Bulwark börtönből lógtak meg, és itt vannak a környéken. Bizonyítékul a bal fülüket kell idehoznod. A „lelőhelyek": Zor – Green Griffon Inn, Wyvern – Neverwinter erdeje, Delilah – archeológusok tábora, Yesgar – Port Llast bánya, Stirge – Charwood, farmvidék.

A barakkban ismét megtalálod a szokásos csatlóskínálatot, és mindegyiküktől kaphatsz küldetést is: lásd a Chapter 2 NPC küldetései táblázatot!

Ebben a fejezetben érdemes Aribeth-szel is beszélgetni, úgyis megviselte szerelme halála, és ha sikerül belőle kiszedned az egész történetet, kapsz tőle egy gyűrűt is [Aribeth története].
Mielőtt belemennék a részletekbe, álljon itt a főszál sorrendje, aztán leírom azt, hogyan haladtam én a második fejezetben, mert az út természetesen alternatív. Tehát a kultusz keresésének állomásai: 1. Solomon, 2. Neva, 3. Vardoc, 4. Ganon naplója, 5. charwoodi napló, 6. Relmar naplója. Így amikor ezek megtörténnek, mindig felkeresheted Aribeth-t vagy Aarin Gendet, sőt mindezek után már mehetsz is Luskanba, ha akarsz, mert az összes többi küldetés tulajdonképpen „mellékes". Jómagam azonban maradtam a város, majd az égtájak szerinti, részletről részletre történő felfedezésnél.

Alig lépsz ki a barakkból, Gerrol fiába botlasz, akit az apja küldött segítségért, mert a farmer feleségét a banditák elrabolták [Gerrol felesége]. Így a város gyors felderítése után már siethetsz is észak felé.

The Alliance Arms Inn – Ebben a fejezetben két fogadó van, amelyet rendszeresen látogatnod kell ahhoz, hogy a főküldetésed szálai előbukkanjanak, amellett hogy ezekben kapsz számos egyéb feladatot is. Az egyik ez a helyszín, a másik a Green Griffon Inn északon, Luskan felé. Az, hogy a következő szál melyikben bukkan elő, nem a helyszín, hanem az idő függvénye.

Fontos szereplő itt Alhelor és Anders, akiknek kulcsszerep jut a Neuriktól kapott küldetésben, hozzájuk többször is vissza kell majd térned.
Itt találod Elaith-t is, aki bizonyos drágaköveket keres [A kígyó ékkövek]. Ezek birtokosai: 1. Wanev (ad kulcsot a házához), 2. Setara (Heart of the Forest), 3. Zamithra (Green Griffon Inn).

Temple of Tyr – Neurik lesz az, akire most számíthatsz a templomban, nála vásárolhatsz, ő gyógyít meg, és tőle kapod meg a fekete farkashoz kapcsolódó feladatot [Vérfarkas-vadászat]. Először három ifjút kell megmentened a Neurik által adott amulett (*silver charm) segítségével az átoktól. Geth a keleti úton, Urth Port Llastban, a szülei házában (Eisenfeldt Farmhouse), Bran a déli vidék egyik barlangjában lesz. Miután őket megtaláltad, meg kell majd keresned Sir Karathist is, aki a Green Griffon Inn közelében lévő barlangban van, és végül magát a fekete farkast is el kell pusztítanod a városban.

Eltoora's Laboratory – A hölgy által adott küldetésben meg kell szerezned Imaskarran köteteit. Ha megszerezted neki mind az ötöt, használhatod a mögötte lévő portálból nyíló laboratóriumát. A könyvek lelőhelye: Life – Tomb of Arcane Brotherhood (Green Griffon Inn), Death, Fire – Jhareg's Castle (Charwood), Ice – Wanev's Tower (Port Llast), Resonance – Setara's house (Heart of the Forest).

A laboratóriumban használható receptek (2 alkotóelem a ládába, majd a bűvige):

CHAPTER 3 – NPC KÜLDETÉSEK

csatlós	mi kell neki	hol van	pontosan...
Boddyknock Glinckle	dragon scale	Spine of the World	Brass Dragon Lair
Daelan Redtiger	Uthgardt Ceremonial Spear	* Elk törzs küldetés	Zokan
Grimgnaw	Blessed Dagger	Coldwood	Vaath
Linu La'Neral	Volcanic Oak Seed	Creator Ruins	pile of rocks
Sharwyn	Tamorlyn's song	Creator Ruins	armoire
Tomi Undergallows	Ashes of Running Wolf	Homestead	urn

ettercap silk gland + skeleton's knuckle + ipmroved invisibility = *Ring of Protection+3*
fenberry + quartz crystal + endure elements = *Ring of Elemental Resistance*
ettercap silk gland + fenberry + lightning bolt = *Wand of Lightning*
skeleton's knuckle + quartz crystal + mage armor = *Amulet of Natural Armor+3*
fire beetle's belly + quartz crystal + fireball = *Staff of Power*
Eltoora áruját is megtekintheted bármikor, ha adsz neki valamilyen reagenst, az értéke nem számít. (Reagensek: bodak's tooth, rakshasa's eye, fire beetle's belly, salad's tongue, skeleton's knuckle, quartz crystal, silk glads of ettercap, fenberry, fairy dust.)

Dockhouse – Mung kapitány és Prichev vitájának fültanúja és részese lehetsz itt. Segíts, hogy a segélyszállítmány eljuthasson Neverwinterbe! A kapitány anyagi érvekkel meggyőzhető.

Wanev's Cottage – Ha keresed Elaith ékköveit, ide be kell jönnöd. Óvatosan, a házban sok a csapda! Támadóid maradványait Eltoora örömmel fogadja majd, gyűjtögesd őket szorgosan. A hálóban talált napló segít az emeleti rejtély megoldásában; a parázstartóba tedd a következőket: két csontváz ujj, egy tűzbogár pocak, egy slaad nyelv, és már meg is nyílik a portál.

The Cracked Anvil – Míg Eltoora árulja a mágikus felszerelést, addig itt megtalálod a „hagyományos" páncélokat és fegyvereket, s hátizsák is van. Tipp! A tolvajok inkább keressék meg a zónában a dokk környékén kódorgó „shady character"-t.

North Road

A Luskan felé vezető út két nagy területen visz át. A jellemző támadók erre goblinok, orkok, bugbear csapatok és ogrék lesznek. A vidéken rengeteg barlangot fogsz találni, ezek egyikében találod majd meg Gerrol feleségét, Leah-t is (hazamegy egyedül, csak ki kell szabadítani). A dühödt farmer Dergiab, az ogre vezér fejére is vágyik. Az ogre barlangokban kiszabadíthatod a félork Nuglatot is, valamint a goblin-ork tanyán találhatsz egy bugbear foglyot, aki mesél e fajok közti háborúról, és megemlíti a „mestert" is. Dergiab mellett ott találod majd Ganont is, akinek a naplóját feltétlenül el kell tenned a ládából (*Ganon's journal)!

Green Griffon Inn

A vendégektől nyüzsgő fogadóban rengeteg kihívást és feladatot találhatsz majd. Mutamin, a csapos, aki árus is, elmondja, hogy Luskan kapui egyelőre zárva vannak, de még korai is lenne odamenni. Valószínűleg itt bukkan fel Solomon, aki felismeri Neverwinter hősét benned, és ennek örömére megajándékoz egy gyűrűvel (* Solomon's ring). Itt találod meg Zamithrát is, akire négy őr vigyáz. Dyddtől megtudhatod, hogy aki átmegy Mutamin titkos labirintusán, jutalmat kap [Mutamin próbája]. Gorkan, aki szintén „versenyző", 75 aranyért ad pár tippet, ami segíthet. A fogadóban lévő nemesek azért jöttek, hogy lássák a próbát, szóval igazi „menekülő ember" fíling van itt. A próbára 500 arany a beugró, és először Jaroo-val kell beszélni, ő a „master of the games". Ha kifizeted a pénzt, a labirintus 5 pontjának egyikére kerülsz, ha vissza akarsz jönni, azt is ott lehet, de az szintén 500 arany. Természetesen nem vállalnak érted, illetve a halálodért felelősséget...
Az első szinten semmi extra (sword spider, phase spider, ettercap, flash golem stb.), a másodikon gyilkos csapdák és minotauruszok lesznek, sőt találkozhatsz itt riválissal is (Kasma), és beszerezhetsz egy kristályrovart. A harmadik szint támadói: gargoyle, skeleton priest, invisible stalker, shadow, curst rogue, shadow, spectre, allip, wight, ghoul, ghoul lord, dire spider, szóval nagyon húzós. Itt találhatod meg Gamet, aki alig él, és ha meggyógyítod, ki is száll a versenyből, csak előbb még elmondja, hogy a közeli teremben láthatatlan lények vannak, amelyek a fény oszlopának közelében megsemmisülnek... és tényleg. Használd ki! Ezen a szinten találod meg majd azt a kristálytojást, amelyet a végső rejtvény megfejtéseként a ládába kell tenned, csak előbb még Gorkan próbál majd eltenni láb alól.

A fogadó közelében találhatod meg a barlangot, ahol Sir Karathis rejtőzik, de amíg a többieket nem szabadítod meg az átoktól, sosem találod itt. Menj inkább északkeletre...

Caretaker's house – Itt találod a temető őrét, a sírok tisztántartóját. Ha beszélsz vele, szóba kerül megint az Arcane Brotherhood, s az öreg elmondja, hogy Luskan varázslói a város legmagasabb tornyában laknak, és tulajdonképpen ők irányítják a várost, s bizony nemrég luskani mágusok jártak a mauzóleumban, és úgy tudja, ott hagytak pár könyvet is. Párszáz aranyért tiéd lehet a titokzatos sír ajtajának kulcsa...

Arcane brother's tomb – A sír szintedtől függően igen kemény kihívást jelenthet, tele van élőholtakkal; zombik, csontvázak, múmiák tömegei törnek az életedre (Papot ide!). Mégis érdemes ide lejönni, mert itt van Imaskarran egyik könyve (Life) és a Grimgnaw által áhított kéz is (*corpse hand).

Ez volt az a pont, ahol én az összegyűjtött információkkal visszamentem Lady Aribeth-hez, bár útközben Solomon és bandája megpróbált feltartóztatni, persze sikertelenül. A hölgyet érdekelte Ganon naplója és a Solomonnál talált levél is... Ekkor lépett oda hozzám Tarran (állítólag elbűvölő szépségem miatt), de aztán kiderült, hogy Nevát a banditák elrabolták, és ezért segítséget kért. Részemről tehát Charwood felé (délre) indultam...

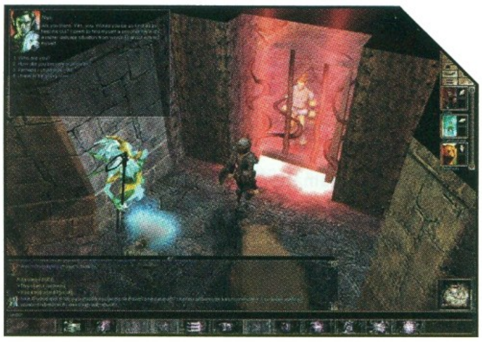
South Road

Ez tulajdonképpen átjáró zóna, de azért van néhány fontos dolog itt is: Wanev tornya, Bran rejtekhelye és Magel sírja. Ez utóbbiban semmilyen küldetés sincs, csak a felfedezési kedv miatt térj be. Itt megtalálhatod egy jobb sorsra érdemes kalandozó holttestét, és annak feljegyzéseit. A délen talált kútba csak magas (legalább 17) constitution értékkel tudsz lemenni (segíthet a Potion of Endurance). Odaát egy szellemalakot találsz, aki megkérdezi klánjának nevét. A válasszal nem lehet gond, ha olvastad a feljegyzést (Mirialis).

Wanev's tower – A toronyhoz vezető hídon egy fajtájának megfelelően nem túl okos troll őrködik. Viszonylag egyszerű átjutni rajta (pláne, ha Port Llastban megszerezted a wardstone-t). Ha a kő nálad van, az őrök sem bántanak, de ha támadnak, akkor sem veszélyesek már a te szinteden. A toronyban megtalálod majd Imaskarran egyik könyvét (*Tome of Ice), a Star of Calimshant (Tomi küldetéséhez) és persze magát Wanevet is, aki félholtan megadja magát, és önként felajánlja az ékköveket (Elaith küldetése), ha segítesz neki, mert nem mer bemenni a saját idéző termébe. Haha! Menj be, egy halom imp lesz ott. Öld meg Gulash-t, és tedd a szívét a portálba, hogy az lezáruljon.

The Farmlands

Ezen a vidéken folytathatod utad a szellemjárta erdő felé, s itt semmit sem kell tenned, ha sietsz. Ha ráérsz, van néhány teljesíthető feladat.
Ingo farmján beszélhetsz a szobájába zárkózott Erikkel, aki Constance-be szerelmes, ezért neki add azt a brosst, amelyet apja vett anno az anyjának [Erik gondja]. – A leányzó, az O'Deel nevű farmer lánya nem könnyen, de azért meggyőzhető, hogy visszaadja az ékszert, s így megnyugtathatod a pórul járt fiút.
Pete O'Deel, Constance apja a farkasok fejét akarja, akik már megölték pár tehenét [Péter és a farkasok]. A vízesés mellett találod meg a farkas-



tanyát, amely tele van ordasokkal, de a vezért, Silverbacket nem muszáj megölni, félholtan megadja magát, és megígéri, többet nem bánt sem embert, sem jószágot. Pete elégedett lesz a fejjel vagy a farkas ígéretével is.

The Haunted forest

Az elátkozott erdőben nem kell megállnod, átsiethetsz rajta Charwood felé. Ha van kedved felfedezni, délnyugaton találsz egy elhagyott kriptát, ahová az erdőben talált tekercsen lévő szavak segítségével juthatsz be (Nether shall rule). A sír tele van élőholtakkal, az ajtókat a keleten és nyugaton lévő karokkal tudod kinyitni. Vigyázz, ha kinyitod a szarkofágot, akkor egy múmiát is megidézel, ám a Staff of Power megéri a fáradságot.

Charwood

A kapunál Quinttel találkozol, aki rettenetes dolgokat mesél halott gyerekekről és a bátyjáról, Karlatról. Az egész faluban mindenki meglehetősen fura. A polgármesterrel való beszélgetéstől sem leszel sokkal okosabb. A fogadóban különös varázslóval találkozhatsz, aki - mint kiderül - a kultusz tagja. A nála lévő naplóra szükséged lesz... Ezután be kell menned Jhareg várába.

Castle Jhareg – A ládában találsz egy rejtvényt és egy kulcsot, amellyel csak az egyik ajtót nyithatod ki. Az északi a jó választás, és az út végén találkozol majd egy őrszellemmel, aki kinevez bírónak, s megkapod tőle a két testvér termeinek kulcsát.

Quint chambers – A feladatod Quint megtalálása, és az esküjének beszerzése. Főként élőholtakkal kell majd megküzdened, északon egy kis fülkében találod meg Quint kulcsát, és a hálószobájában (délnyugat) a naplóját. Hallgasd meg a férfi történetét, tedd el az esküt (*oath), és ne hagyd itt Imaskarran könyvét sem (Death).

Karlat chambers – A könyvtárban találod Karlat naplóját, és feltétlenül olvass bele a hatalmas könyvbe is. Ha megvan a kulcs és a napló, már mehetsz is Karlathoz, akit feltétlenül faggass a démonról és a naplóról is. Ezek után szükséged lesz a pálcáira (* Burning Wand, Protection Wand). Menj az idéző terembe, vértezd fel magad a gonosz ellen, majd tegyél egy tűzbogár pocakot a parázstartóba, és varázsolj rá Burning Handst. Ha megfelelő védelmet alkalmaztál, a megjelenő démon nem fog megtámadni, sőt tőle is kapsz egy fogadalmat.

Ekkor menj vissza a szellemhez, eljött az ítélkezés ideje. Dönthetsz, ki a bűnös. Ha Belial is a képben van, akkor ő is lehet az... Attól függően, hogyan döntesz, Charwood lakói foglyok maradnak örökre, vagy a szellem lezárja az elátkozott helyszínt, a lelkek felszabadulnak, és Mobley polgármester búcsújával te is elfelejtheted ezt a szörnyűséget.

East Road

Egy archeológus táborra bukkanhatsz ezen a területen. Jax és a többiek az ún. creator race létezésére kerestek a barlangokban bizonyítékokat, de menekülniük kellett, ezért megbíz ezzel a feladattal téged. Kulcsot is ad a barakkhoz, ahol beszélhetsz Revattal és Lentonnal, aki testvére haláláért a troll vezér fejét akarja.

Troll caves – A troll feje az első szinten már meg is lesz, akárcsak Synth La'neral naplója. A raktár részben találod majd Janist. Mint kiderül, az öregasszony is mágus és archeológus, s különös csapdába esett, mert alkalmazott varázslata miatt a trollok istennőnek hiszik, de nem tudja, meddig tart ki. Meg kell találnod a fiát, Revatot, nála van a gyűrű, amelyik segíthet (a fiú a felszínen van).

A harmadik szinten kiszabadíthatod Dariust, aki sebesen elmenekül, de előtte beszél még Valamiről, ami elől még a trollok is menekülnek... Keleten találsz is utat a mélybe, mely már a Creator faj hátrahagyott romjaihoz vezet. A rengeteg ellenfelet nem részletezem, a lényeg, hogy a gólem csak a megfelelő gyűrű birtokában enged át, ezt keresd meg (*golem signet ring). A második szint gólemének már egy jelszót kell megtalálni, és a „mester" nyelvén kimondani. A jelszó (Thurth mog lama gat rag) egy tekercsen lesz a labirintus déli részén egy ládában. A harmadik szinten az őr egyből megtámad, de nem ellenfél. Az ajtó viszont nem nyitható, kulcs (*seal key) kell hozzá, amelyet ismét délen találsz meg. Az ajtó mögött az ősi faj varázslói fogadnak, egyikükkel beszélgethetsz is, de aztán újra támad majd.

A ládában megtalálod az áhított bizonyítékokat, és a portált használva gyorsan a felszínre juthatsz. Fejezd be a zóna küldetéseit, s ha esetleg eddig nem bukkantál rá Geth-re, keresd meg a déli vidéken.

Neverwinter Woods

Az erdőben komoly gondok vannak, ez kiderül, amint lépted érinti e földet, hiszen a máskor oly békés állatok megtámadnak. A druidatábor vezetője, Aawill majd elmondja, hogy sem ők, sem a kószák nem tudnak az állatokkal kommunikálni, mert azok agresszívak lettek, valami szörnyű dolog történt az erdő szellemével. Ha druida vagy, nem vállalhatod el ezt a feladatot, míg meg nem küzdesz négy társaddal, hogy a rangsor élére kerülj. Minden győzelmed jutalma egy gyűrű lesz. Ha legyőzöd Elgart is, megkapod az archdruid küldetéseit: 1. ki kell derítened, mi történt az erdő szellemével, 2. meg kell találnod az elveszett druidákat (Orlane, Bree, Terari). Most már Dregin is átenged majd a hídon...

Deep Woods

Itt is teljes a káosz, amint belépsz, egy dryad támad rád, de halálos sebekkel már megadja magát. Segít, amíg magánál van, de jobb, ha elengeded, mert ha megint elveszti a fejét, rád támad újra. El kell menned Setara házába!

Nymph's home – Itt találhatod meg (és szabadíthatod ki) Terarit, és természetesen a csodaszép házban lesz maga a nimfa is, aki elmeséli az egyetlen módot az erdő szellemének eléréséhez: a vízesés lábánál lévő oltáron fel kell áldoznod magad egy tőrrel (*ceremonial dagger). Itt a ládában lesz még néhány fontos tárgy, amelyekre szükséged lesz (*Mirror of Vanity).

Mielőtt az erdő szívébe mennél, derítsd fel a délkeleti barlangot, ahol egy hatalmas pók hálójából kiszabadíthatod Orlane-t.

Heart of the Forest

Setara's house – Ebben a házban találod meg Bree-t, Imaskarran egyik könyvét (Resonance) és meg kell szerezned Elaith-nek az ékkövet is, de a hölgy csak akkor fog segíteni, ha megkapja a nimfánál talált tükröt.

Ezután keresd meg a vízesésnél lévő oltárt, és áldozd fel magad, sőt, tegye ezt a csatlósod is...

Realm of the Spirit

Észak felé, a hidakon át eljutsz Relmarhoz. A kissé bolond törpe elmondja, hogy Maugrimnak engedelmeskedett, amikor megmérgezte az erdő szellemét. Megtámad, így kénytelen leszel megölni. A naplóját tedd el (*Relmar's journal), majd kutasd meg az ellenszert (*spirit poison antidote). Ezután keresd meg a csodaszép fehér szarvast, gyógyítsd meg, majd irány a druidatábor. Jelentsd a történteket Aawillnek.

Lassan ideje visszatérni a városba, és a megfelelő mennyiségű bizonyítékkal a kezedben, Aribeth sürgetésének engedelmeskedve elindulni Luskanba. Ekkor küldetéseid megint lenullázódnak (bár még nem kezdődik új fejezet), ezért ne hagyj elvarratlan szálakat magad mögött. Érdemes felkeresned Kendrackot, mert ha 4 fület már leadtál, elmondja, hogy elrabolták a lányát, és a bányákban tartják fogva. Itt valóban megtalálod majd Shaldrissát, csak előbb meg kell küzdened Yesgarral, a félork monkkal.

COLMARR KÜTYÜ "RECEPTEK"				
Potion	**Fire**	**Stone**	**Wind**	**Water**
Bottle of Sewage	South	South	South	South
Aid	North	North	South	North
Barkskin	North	South	North	North
Bull's Strength	South	South	North	North
Cat's grace	South	North	South	North
Clarity	North	South	South	South
Cure Light Wounds	North	North	North	South
Cure Moderate Wounds	North	North	South	South
Cure Serious Wounds	South	South	South	North
Invisibility	North	South	South	North
Lore	South	North	North	North
Semmi	North	North	North	North
Fox's Cunning	South	North	North	South
Endurance	North	South	North	South
Speed	South	North	South	South
Tilos kombináció	South	South	North	South

CHAPTER 2 - finálé

Luskan

Amint belépsz a városba, szemtanúja lehetsz, amint Gregor Armistet Black Knives tolvajok támadják meg. Miután megküzdött velük, elmondja, hogy mindenféle vérszomjas szörnytől tisztogatja a várost, melyben még a katonák is „megfertőződtek". Megemlíti Baram és Kurth nevét is.

Temple of Tyr – Aarin Gend fogad, és kiderül, hogy Aribeth eltűnt! Aarin szerint szerelme halála miatt bosszút forral a kultusz ellen, és privát utakon jár, de persze semmiben sem biztos. A kém azt tanácsolja, hogy első utad a Host Towerbe vezessen, mert remélhetőleg Aribeth is ott van. Csakhogy a bejutáshoz mágikus irat kell, amelyet a Gregor által említett kapitányoktól lehet szerezni... Miközben felderíted majd a várost, számíts folyamatos támadásokra!

Mercantile and Fine Goods – A kereskedő kérdésedre elmeséli, hogy a városban két parancsnok van, és nemrég elkezdtek egymással harcolni, ráadásul az Arcane Brotherhood (továbbiakban AB) semmit sem tesz ez ellen.
Azt nem tudni, ki nyer, de azt igen, ki veszít – a város. Áruja egyébként nem sok van, állítólag rég járt erre karaván. Itt találod Arto Webbert, ő a mágikus cuccokat árulja.

Wink and Tickle – Miss Bela kéjlakába lépve állásajánlatot és küldetést is kaptam [Különös ágyasok], s a hölgy megkért, hogy az emeleten beszéljek Oreth-szel. Neki azt mondd, hogy Bela küldött, és a kapitányokról beszélgettetek. Kiderül, hogy a boltot bezárják, ha nem engedelmeskednek, így ha bármelyik kapitány füttyent egyet, Oreth-nek mennie kell. Ad kulcsot Kurth bázisához, és elmondja, hogy Baram a csatornarendszerben alakította ki főhadiszállását (ehhez is van kulcsa, a hátsó ajtóhoz legalábbis). E beszélgetéssel a Bela-féle quest kész is.
Itt találkozhatsz Erb Jansensszel is, aki egy gyűrűt adott Lady Jadale-nek, csakhogy a hölgy férjezett, ezért az ajándék kellemetlen helyzetbe hozhatja, ha a férj hazaérkezik [Erb pikáns ügye]. Arra kér, ne bántsd a hölgyet, csak a gyűrűt hozd vissza...
Az emeleten találhatod Yvette-et is, aki Miss Belának dolgozik egy ideje, emiatt a lánya apja (Galrone) szerint nem jó anya, ezért elvitte a gyermekét. Arra kér, szerezd vissza a lányát, s ő amint elég pénze lesz, fogja a kicsit, és elhagyja Luskant, de ne bántsd az apát, csak a babát hozd vissza.
Ezeket a küldetéseket gyorsan le is rendezheted. Galrone kisebb győzködés után 1000 aranyat kér a babáért, de végül odaadja akár 250-ért is. (A szobájában lévő csapdával védett ládában 60%-os súlycsökkentő doboz is van.) Yvette lányáért jutalmat nem fogadtam el, sőt én adtam neki 250 aranyat, így azonnal el is indult, hogy új életet kezdjen...
Lady Jadale-t keresd fel otthonában. A nőre sokféleképpen lehet hatni, én csak annyit mondtam, Erb (ahogy ő hívja, Erbie) fél, hogyha a hazatérő férj meglátja a gyűrűt, nekiesik, ugye ő sem akarja, hogy Erbie-nek baja essen... Nem akarta. :) Ezután elvittem Erbnek az ékszert, aki megjutalmazott, és biztos, ami biztos gyorsan le is lépett.
Most már jöhetnek a keményebb diók, a kapitányok!

Sewers – A csatornában rengeteg ghoul támad majd rád, sőt találkozhatsz majd egy nevesítettel is (Mohrg), akinél találsz egy amulettet és egy pálcát is. A ládából tedd el a kapcsolót (*lever of wind). A déli teremben van egy Ghoul Outcast, aki segítséget kér [A ghoul lordok], mert a „testvére" ellopta az amulettjét. Add neki a Mohrgnál talált amulettet (jutalom: sewer control key, lever of water). A sewer control key az északnyugati terem ajtajához kell. Odabent 4 kar van, 3 törött és egy ép (lever of fire) [Colmarr kütyüje]. Ez a fura mágus létrehozott egy szerkezetet, amelyik Luskan vizét varázsitallá varázsolhatja. A gép újra működőképes lehet, ha megvan a 4 kapcsoló, ekkor mindenféle löttyöt lehet a kapcsolók állásától függően gyártani vele. Fontos! Ehhez mindig meg kell húzni a láncot is (*contrapulator action switch). Lásd a Colmarr kütyüje táblázatot!

Baram's Sewers – Amint belépsz, küldetést kapsz [Luskan vezérei], amely automatikusan a naplóba kerül, tulajdonképpen összefoglalja Luskan helyzetét a két rivális kapitánnyal. Lesz itt mindenféle szörnyűség: ghoul, mhorg, curat rogue, black knives rogue, Baram's mercenary, wererat, és az északi ajtót egy yuan-ti necromancer is védi.

Baram's lair – Két szertartást kell megszakítanod, mielőtt Baramnak mész: az egyik a Bone Spirit ritual (szét kell verni a transmitter táblákat), a másik pedig a Shrine Spirit ritual (megöltem mindenkit, majd a múmia elpusztítása után a fénybe álltam, míg az sárgára nem változott).
A pók területén az egyik hálóban megtaláltam a még élő Nannyt, aki Miss Londa gyerekeiről beszélt, és megkért, adjam oda a macit (*child's bear) Londának, mert ő nem tud a szemébe nézni, majd elmenekült.
Ezek után megkerestem Baramot, és eltettem a rengeteg zsákmányt (mindenképpen szükséges: Baram's head, high captain's seal).

Tyr temploma – Aarin Gend a szerzett pecsét segítségével már meg is csinálja a szükséges dokumentumot (*Diplomatic Pass), amellyel bejuthatsz a toronyba. Én mégis inkább előbb a másik kapitány körmére akartam nézni...

The Cutlass Inn – Ha előbb jöttél volna ide, Aruph Thunderfist, a csapos egész hasznos infókat adott volna. Sebaj, így is kaphatsz itt két feladatot. Elynwyd gyönyörű szép húgát Kurth kapitány tartja fogva [Eviane megmentése], őt kellene kiszabadítani (azonosításként kapsz egy gyűrűt).
Itt találod Londa Whitesnow-t is, akinek Baram megölte a férjét, és elrabolta 9 gyerekét. Arra kér, keresd meg, és mentsd meg őket [Kilenc élet]. Sajnos te már tudod, nincs remény. Amikor elmondod neki, mi történt, és odaadod neki a Nannytől kapott mackót, kirohan a kocsmából...
Ideje felkeresni Kruth-t. Két úton mehetsz: Luskan délnyugati részén a sérült fal mentén, vagy a csatornákon át.

The docks

Ez Kruth tanyája. A kapitány riválisa fejéért szép jutalmat ad, de eszében sincs Evaine-t elengedni, és ezek után szóba sem áll veled. Ahhoz, hogy bejuss, kénytelen vagy megtámadni. Ő persze elmenekül, az őrökkel kell megküzdeni egyelőre.
A zónában nyugaton az egyik ajtó előtt különös szobrot találsz [Illusk romjai], kiderül, hogy Illusk romjai Luskan alatt vannak, s odabent a házban tartják fogva az átkozott Voleront. A jóslat szerint „egyszer jön majd egy hős, aki elpusztítja őt". Legyél ez mondjuk te!
Odabent egy skull warrior vár, akinek a koponyáját kell majd az oltárra helyezni, hogy lejjebb juthass. A következő szinten harcolhatsz a seregnyi élőholttal, vagy a kapunál lévő karok meghúzásával használhatod a varázslatot is. A lényeg, hogy megszerezd a bukott hős szívét, mert ez kell a következő oltárra. A második szinten lévő szarkofágban gyönyörű páncélt találhatsz (*white dragon armor), de ha nem akarsz itt bíbelődni, haladj egyenesen északnyugatra, ahol egy 15. szintű vízelementállal kell megküzdened, hogy a tőle

szerzett vizet (* blessed water) az oltárra tehesd. Tipp! Pihenj most!
A harmadik szinten csontvázak, morgok és maga Voleron vár, akinek halálakor mérgező köd terül szét, így várni kell a ládák felnyitásával. Amúgy sem árt az óvatosság a halálos csapdák miatt. A portál a felszínre visz. Irány Kruth fészke!

Kurth's Lair – A délkeleti fogdában találod Tolan Losent, aki informál Burke-ről és annak démoni terveiről, valamint megemlíti a közeli könyvtárat is, amely valóban erre van, és goblinok gyűjtogatják lelkesen a köteteket. Vágd őket kupán gyorsan! Burke holttestéből szükséged lesz a kéziratára (*Burke's manual), hogy tudd, hogyan zárhatod le a portált, és kell az érme is (*smooth token). Az északkeleti kútból vedd ki a gömböt (*glowing sphere) és ezt, valamint a tokent is tedd a portálba. Ekkor sokkal könnyebb lesz végezned Kurthszal (zsákmány: a kapitány feje, Gruumsh Hand (balta), prison key). Mielőtt távozol, Evaine-t ne felejtsd el kiszabadítani!

Host Tower of Arcane
Most már nem lesz gond, Captain Islund elfogadja az Aarin által készített iratot. Tőle megtudhatod, hogy Arklem Greeth helyén most új archmage ül, Arklem meglehet, halott, de az őr nem biztos benne. Jelenleg a varázslók egymást öldösik a toronyban. Ígéretes.
1. szint: Beszélj Yeanasháva1 és Gurakkal, nagyon sokat elárulnak a kultuszról és arról, hogy Maugrim szövetségre lépett Aritbeth-szel. Ezt támasztja alá az itt talált napló is (melyben olvashatsz elveszett szerelme iránti fájdalmáról, megingott hitéről és a suttogásokról álmában...). 2. szint: Az egyetlen kihívás Blaskar Lauthlon lesz, aki azonnal támad, oldalán egy idézett dire spiderrel. A szinten csak az a fontos, hogy a portálköveket begyűjtsd (3., 5., 6.). Ha sietsz, menj egyből a hatodikra. 3. szint: Végtelen mennyiségű imp és quasit támad itt rád, ezért ezeket meg kell semmisíteni. Az egyik parázstartóba imp (ÉNy), a másikba (DK) quasit szemet kell tenni, hogy felrobbanjon. 4. szint: Arteno Geth holttestére bukkanhatsz itt, akinek a naplójából megtudhatsz pár dolgot („Bárcsak ne csatlakoztam volna Rimardóhoz, aki azonnal eltűnt, amint Maugrim megjelent. A vesztes oldalon harcoltam... De megcsináltam a gólem pálcát, bár gratulációra nem számíthatok. Ha a botot egyesítik az irányító pálcával, a kreáció megkezdődik. Mondtam Rimardónak, hogy ez veszélyes, de nem hallgatott rám..."). A szinten meg is találhatod e két pálcát (*Golem Control Rod, Golem Replication Rod), s ezeket a golem construction chamberben egyesítheted. Ekkor megjelenik egy helmed horror, aki a szövetségesed lesz, ha megszólítod, és a következő nagy csatában segít neked. A támadók között lesz Rimardo Domine is, aki mindent bevet, de végül megadja magát... Elmondja, valaha a Keleti Torony nagy varázslója volt, de Maugrim arra kényszerítette, hogy harci gólemeket készítsen, mert Neverwinter szívében ősi erő lakozik, ezért meg akarja hódítani. Titkos rítusok folynak a toronyban, de ezeket ő sem ismeri, csak Aribeth van mindig a mágus mellett, akinek a lelkét „elcsábította", mint előtte oly sokakét a toronyban. Állítólag ő vezeti majd Neverwinter ellen a sereget... 5. szint: Sok értékes zsákmányt szereztem itt. Említésre érdemes még az északkeleti teremben Nymphithys, aki hasznos infókat ad, ha kiszabadítod (pl., hogy Valinda Shadowmantlenél van a szentély eléréshez szükséges rúnakő). 6. szint: Itt találod az említett hölgyet, de a kő (* Pinnacle Portal Stone) nem nála, hanem a hálóban van. 7. szint: Végül is a cellákat kell felderíteni, az egyikben találsz egy buggyant rabot is, aki a gyakorlóbabával beszélget. Nyugaton Deltagartól megtudhatod, hogy Maugrim egészen pontosan mit keres (Words of Power). A 8. szint érdemtelen eseményei után a 9.-en egy lich (Arklem Greeth) arra kér, segíts neki megszabadulni formájától. Ehhez meg kell semmisíteni a 4 parázstartót. Számíts rá, hogy minden rombolás után megjelenik 1-1 szörny is. Ha kész vagy, Arklem nyitja ki az ajtót, amelyik a toronyba vezet. Itt szemtanúja lehetsz Aribeth esküjének, s ha eddig nem hitted volna, kiderül, az árulás igaz, a paladinból blackguard lett. Persze a bűnösök elmenekülnek, amint észrevesznek, és egy kisebb hüllősereg elpusztítása után le kell menned Maugrim szobájába, ahol feltétlenül tedd el a naplóját, amelyet egy gólem őriz.
Mindezek után Aarin Gendnek számolj be Aribethről, Maugrim Korothirról és a Words of Powerről...

CHAPTER 3

Beorunna's Well
Aarin's Lodge – A lady árulása miatt Lord Nasher Aarint bízza meg a dolgok intézésével, és természetesen megint rád van szükség. Aribeth serege közeleg a város felé, ráadásul orkok és Uthgardt törzsek csatlakoztak hozzájuk. Neverwinter segítségére is érkeznek szövetségesek, de mindez nem a te gondod, neked a Maugrim által vágyott ereklyét kell megtalálnod. A mágus követői ezt keresik észak hegyei és nyugat erdői közt, sőt a déli farmvidékeken is, szóval bárhol is lehet... Keresd inkább Lillian Cambrige-et, ő többet tud, mondja Gend. Itt van a szokásos NPC- és küldetéskínálat is: lásd a Chapter 3 NPC küldetései táblázatot!

Temple of Tyr – Ismét a jó öreg Neurik szolgál ki, szerencsére vannak is nála jó, hasznos cuccok. Küldetést is kaphatsz tőle, mert védence, Rolgan (az uthgardt törzsből) megölt egy katonát. Ő azt mondja, önvédelem volt, ezért Neurik befogadta, hogy baja ne essék, de persze nem maradhat itt örökre. Ha vállalod, hogy segítesz, naplót kapsz, amelybe fel kell jegyezned, amit teszel az ügyben, és benne vannak a tudnivalók is [Rolgan tárgyalása]. Akiket fel kell keresned: Averik, Dalcia, Jevon, Palla, Edegar, Zed, Lodar, Vanda, no és persze Rolgan is. Ha mindezen túl vagy, gyere vissza Neurikhoz, hogy megkezdje a procedúrát. Ekkor megkezdődik a tárgyalás, és neked úgy kell csűrnöd-csavarnod a szavaidat, hogy legalább hárman ártatlannak ítéljék meg a harcost. Tipp! Ne említsd meg, hogy Rolgan részeg volt, ne hozd szóba a rasszizmust, és ne faggasd Vandát a családi bútor jelentőségéről.

Drinking House – Valóban itt van Lillian Cambrige, becsípett rendesen. Archeológus egyébként a

MARROK MESTERMŰVEI

páncélok és fejszék		
Chromatic Breastplate	diamond	magical armor (AC6)
Double Axe of the Tall Kin	adamantite	magic double axe
Ice Reaver Hand Axe	dragon blood	magic hand axe
Leather Whitebone Armor	gargoyle skull	magical armor (AC3)
Scales of Truth	holy water	magical armor (AC5)
Sentinel	adamantite	magic battle axe
Stonefire Great Axe	adamantite	magic great axe
zúzó fegyverek		
Drone Morning Star	fairy dust	magic morning star
Foundation Light Flail	ironwood	magic light flail
Gladiator Club	ironwood	magic club
Ironwood Mace	ironwood	magic dire mace
Mace of Disruption	holy water	magic mace
Reaver Heavy Flail	dragon blood	magic heavy flail
Rune Hammer	adamantite	magic war hammer
Storm Light Hammer	diamond	magic light hammer
kardok		
Astral Blade Longsword	diamond	magic longsword
Desert Wind Scimitar	adamantite	magic scimitar
Feyduster Short Sword	fairy dust	magic short sword
Harbinger Kin Greatsword	adamantite	magic greatsword
Namarra Rapier	dragon blood	magic rapier
Sword Saint Katana	adamantite	magic katana
Uthgardt Ceremonial Sword	ironwood	magic two-bladed sword
egyéb fegyverek		
Fey Spear	fairy dust	magic spear
Golden Sickle	holy water	magic sickle
Ravager Halberd	dragon blood	magic halberd
Sea Reaver Scythe	adamantite	magic scythe

szentem, és az Erő Szaváról, sőt a borokról beszélgethetsz vele. Minden, amit tud, legenda és mítosz eredetű, így az ereklyék bárhol is lehetnek. Mielőtt tovább segít, feladatot ad [A hógömb]; Nax, a varázsló ellopta tőle varázsgömbjét, amelyet Coldwood felé kell keresned...
Itt vert tanyát Averik is, nagyon gusztustalan fazon. Még hogy félelf hölgyeknek ingyen menet, pfuj! Rolgan ügyében is az asszony izgatja...
Lodar elmondja, nem látta, ki kezdte a verekedést. Egész normális, és semmi kedve részt venni ebben a hercehurcában, hiszen szerinte semmi fontosat nem látott.
A csapos nem túl segítőkész, még akkor sem, ha veszel pár italt. Kár.

Druid grove – Yusam megkér, hogy derítsd ki, miért állt az Elk törzs Maugrim mellé [Az Elk törzs nyomában], szerinte ennek komoly okának kell lennie. A törzset és vezérét, Zokan Thunderert nyugaton, az Ilkard erődben találod meg.

Uthgardt settlement – Dalcia csak annyit kér, tiszteld a törzs másságát, mielőtt döntést hozol majd. Vanda őszinte, nem akar hazudni, jól láthatóan ez büszke törzs, és nemesnek is tűnik. Számára úgy tűnt, több mint alkohol hatott a férjére, amikor hazament. Palla szerint Rolgan a törzs embereinek képviselőjeként hibázott, tehát bűnös.

Many-Starred Cloak Enclave – Eltoora Sarptyl ismét itt van, varázscuccokat árul, és a laboratóriumát használhatják bárdok, mágusok és varázslók is. Most is lesz öt kötet, amelyet e fejezetben megkereshetsz, de küldetést nem kapsz hozzájuk. A könyvekben található receptek:
fire beetle belly + quartz crystal + enervation = Crystal Robes
bodak's tooth + bodak's tooth + feeblemind = Staff of Power
bodak's tooth + gargoyle skull + stoneskin = Boots of the Gargoyle
salad's tongue + fenberry + mage armor = Amulet of Natural Armor
fenberry + rakshasa's eye + Melf's acid arrow = Ring of Regeneration

Mercenary Enclave – Itt Rolkid kér meg, hogy két ork vezért (Vaath és Guzud) iktass ki a forgalomból, mert miattuk akadozik a város ellátása [Az ellátás biztosítása]. 500 aranyat ad fejenként. Ha ezt a két koponyát leszállítod, rendel egy harmadikat is majd, Obould Many-Arrowsét.
A szobában a tárgyalás előtt beszélj Jevonnal (nem ítéli el Rolgant, ő is ivott már sokat, bár még nem ölt meg senkit, emiatt szerinte a fickó csak rosszkor volt rossz helyen...) és Zeddel (nagyon ingerült a lába miatt, elmondja, amit látott, de érdemben csak akkor jutsz vele valamire, ha meggyógyítod. Ezen múlhat a tárgyalás kimenetele!)

Trading Post – Husher gyűjti a szép ékköveket, ezért megkér, hogy szerezz meg neki egy különleges darabot (Star Sapphire), amiért igen szép summát, 3000 aranyat ad. Ezt Layenne sírjában találod majd meg. Beszélj Barunnal, a kováccsal is, itt ő készít varázstárgyakat, akárcsak Marrok tette Neverwinterben. A hozzávalók hasonlók, a tárgyak viszont szintednek megfelelően erősebbek lesznek. Ha érdekelnek a részletek, kérd el tőle a könyvet.

Coldwood
Delvar Vanathar rögtön beszélni akar veled, amint az erdőbe érsz; tudja a neved, és azt is, kinek dolgozol, hiszen Aarin küldte előre felderíteni, szerezzen infót a környékről, mire ideérsz. A Word of Powerről semmit sem talált, de talált egy különös mágikus portált és néhány ork banditát is látott. Nem emlékszik, hol volt a portál, fura, talán a memóriáját piszkálták... Az erdőben bolyongva délkeleten megtalálod majd Vaath-t, aki félholtan megadja magát, és ha életben hagyod, az egyik halott ork fejét adja oda a sajátja helyett. (Én megöltem, mert megölte a kedvenc mackómat.)

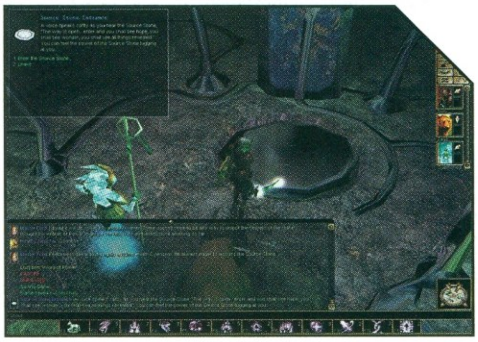
Wizard's dungeon – Rengeteg elementallal számolj, északkeleten és délnyugaton is meg kell semmisítened egy-egy parázstartót, hogy az áradat megszűnjön. Beszélj Naxszal, aki saját labirintusának fogja, haha. Találsz majd egy különleges könyvet is (Nature of water summoning), amelyben az idézés menete le van írva. Az ebben olvasottaknak megfelelően járj el, a medencébe tegyél egy slaad nyelvet, és varázsolj rá Melf's Acid Arrow-t (van ilyen képességű gyűrű a laborban - *Ring of Melf). A megidézett hatalmas teremtmény elmondja, a labirintus valaha Cyril Lyricusé volt... Naxot engedd el, majd tanácsai alapján szerezd meg a gömböt. Ehhez csak a megfelelő sorrendben kell gongatnod (puma, kutya, medve, sárkány) és a teremben megküzdeni az őrrel (tűzelementál).

Layenne's Tomb – Az erdő északkeleti részében nyílik ez a sír, ahol impossible fokozatú vampire champion gondoskodik a megfelelő fogadtatásról. Odabent lesz mindenféle rémség: lich warrior, mohgr, greater mummy, warrior mummy, vampire rogue, revenant, skeleton chieftain, iron golem (4 glyph generator körülötte, ha ezeket megsemmisíted, meghal), bone golem champion. Fincsi.
Találsz itt egy foglyul esett Succubust is, akinek 3 tárgy kell, hogy újra szabad lehessen, s a tárgyakért mindig lehet egy-egy kívánságod is. Délen, a pedestalok termében versek alapján kell a megfelelő köveket a talapzatokra helyezni (lila – Gem of Misery, fehér – Gem of Honor, zöld – Gem of Duty, kék – Gem of Pain), hogy megszerezd a Star Sapphire-t.

Snow globe
Ha visszaviszed Liliannek a hógömböt, felviszi a szobájába. Ott te is nyugodtan megvizsgálhatod, s ezen keresztül beléphetsz a benne lévő világba, ahol törpék és driádok vívják végtelen harcukat. Az, hogy éppen ki támad kit, a gömb állásától függ (kijöhetsz, és elforgathatod). Hoddnak és Arwylnak is rémlik, mintha régen másként lettek volna a dolgok, de most nem tudnak úrrá lenni a helyzeten. A ládában talált amulettet (*Broken amulet of the ages) a két nép vezetője segítségével teheted teljessé, csak közben el kell hagynod a világot, hogy elforgasd a gömböt. Erre azért lesz szükség, mert az első ereklyét egy fehér sárkány, Winter Fang (ősi nevén Ma'fel'no'sei'kedeh'naar) őrzi, és bizony nem adja oda szép szóra, a 30. szintű sárkányok pedig nem könnyű ellenfelek. Az amulett sokat segít, és a tűzalapú támadások is hasznosak lehetnek. Ha megszerezted az első WoP-t, megjelenik Haedraline, aki egyre többször tűnik majd fel a történet további részében.
Tégy jelentést Aarinnak megemlítve a lizardot is, add le a fejet, és irány a következő titokzatos erdő!

Moonwood
Elsőként Ixaristunak, az Arany Sas törzs sámánjának segíthetsz az óriások ellen, akik viszont állítólag sárkánnyal küzdenek a barlangban. Erre találod Obould rejtekhelyét is, de az orkok vezére csak akkor lesz itt, ha már megkaptad a küldetést Rolkidtól (tehát leszállítottad a másik 2 fejet).
Az óriások által elözönlött területen találod meg Akulatraxast, a zöld sárkányt, aki tojásait őrzi, mert az óriások ezeket próbálják meglovasítani, mégpedig a gonosz Klauth parancsára. Az óriásfőnök fejéért szép jutalmat ad, ám ha bekukkantanál a tojásokhoz, kíméletlenül megtámad téged is.

Hill Giant Lair – Az egyik óriásnál találsz egy levelet, amelyben ez áll: itt az idő szövetségeket kötni, ezért Klauth the Terrible Overlord of the Mountains sárkánytojásokat követel, melyek darabjáért 1000 aranyat is ad, de ha a törzs nem szállít, elpusztítja azt... Megvan hát a támadások indítéka.



Spine of the World – Mindenek előtt készülj fel egy heves, ám reménytelen támadásra, tedd el a naplót (*cultist journal), majd nézz be a nyugati barlangba, ahol találsz egy halott sárkányt. Innen csak Boddyknocknak kell a pikkely, és már mehetsz is.

Fire Giant Lair – Tűzóriások és duergar harcosok állják majd utadat, így leghasznosabban a jégvarázslatokat használhatod. Északon megtalálhatod Brunhilda Orelsdottr, a jégóriás hercegnő naplóját, akit három hónapja hozzákényszerítettek Skrogghoz, a tűzóriások királyához. Nem boldog, nem engedi, hogy párja hozzá érjen, már megpróbálta megölni is... A hölgynek már nyoma sincs, én nem találtam meg később sem. Kiszabadíthatod viszont Wogart, aki némi pénzért újabb titkokat árul el a vidék rettegett vörös sárkányáról, Klauth-ról. Innen több irányba is mehetsz, de végül mindenképpen eljutsz Skrogghoz, akit meg kell ölnöd. A mélyben találhatsz egy alvó kék sárkányt is, aki nagy segítségedre lehet majd, ezért megölheted, majd a sárkánygömböt tedd a talapzatra, és ejtsd foglyul holt lelkét (*Dead dragon sphere).

Klauth's Lair – Klauth olyan idős, mint az idő maga, állítja ő, és természetesen nála van az egyik WoP, amelyet el is cserél sárkánytojásért. Nem nagy dicsőség, de ha Gorgotha, illetve Akulatraxas tojásai helyett a holt sárkány gömbjét adod neki, Klauth jelentősen meggyengül, és könnyebben legyőzheted.

Mysterious cave – Itt rejtőzik Gorgotha, az arany sárkány, aki azonnal megérzi, ha Klauth feje már nálad van (ha nincs, akkor ezt fogja követelni), és meg is jutalmaz érte. Szerinte a zöld sárkány is gonosz, de én akkor sem bántottam. Az egész hátsó terem kincseit elviheted, de a tojásokat ne közelítsd!

Ismét visszamentem Aarinhoz, jelentést tettem, mi történt, leadtam a második ereklyét ismét megemlítve Haedraline-t is, aki megint felbukkant, amikor megtaláltam az ősi tárgyat.

Fort Ilkard

Az elk törzs tagjainak támadásaira számíts, s az úton találkozol majd Ruzon Vonddal, de csak annyit mond, Gonmir halott, és hamarosan mindannyian követjük őt, majd elrohan. Hmm.

Az északnyugati barlangban beszerezheted Guzud fejét, s itt szabadíthatod ki Uncast, az elk törzs sámánját, aki úgy tudja, a törzse nem Luskan szövetségese, de már régen fogoly. Annak idején gyógyírt ment keresni, mert őket is megtámadta a kór. Talán Zulkannak a gyógyulást ígérték a csatlakozásért, véli. Ad egy tollat (*Feather of Peace), amiből törzse tudja majd, hogy békével jöttél, így tudsz beszélni a vezérrel.

Az erődbe simán beengednek, és ajánlják, keresd fel mielőbb Damas parancsnokot. A férfi elmondja majd, hogy hat katapulttal támadják az erődöt, és kér, segíts ezeket elpusztítani [Az Ilkard erőd ostroma]. A barakkban Eckel, a gnóm is megbíz egy feladattal, a feleségének kellene elvinned egy jegyzetet [Eckel listája]. A hölgy nyugatra az erődtől egy farmon van...

Először a katapultokat rendezd le. Ezek megsemmisítéséhez mindig a parancsnokot kell először megölni, utána szétverheted őket. Ha végeztél a feladattal, megkapod jutalmad, és a parancsnok ezek után már Arness, az elk „subchief" fejére vágyik. (Hmm, mi ez a fejmánia, sajátos trófeagyűjtés van itt!) Őt fent a nyugati dombon (Uthgardt Command Post) találod, azonnal támad, lehet, hogy ő meg a te fejedre vágyik... Amikor leszállítod Arness fejét, már meg sem lepődsz az új kérésen – a törzsfő (Zokan) feje kell. Részemről ajánlottam a parancsnoknak, hogy esetleg megpróbálhatna tárgyalni is, de nem támogatta az ötletemet. Útnak indultam hát, úgyis tartoztam Yusamnak ezzel az úttal.

Homesteads – Mindenek előtt keresd meg nyugaton Eckel feleségét, bár a harcias hölgyet nem kellett félteni, varázsló is, nem csak „farmerné". Délkeleten két ijedt kereskedővel is találkozhatsz, de a rátok támadó elk harcosok sajnos hamarosan leölik őket. Keleten, a törzs falujánál fájóan ismerős kép fogad majd, fertőzött holttestek szegélyezik a városkaput és a falakat... Az őr beenged a toll, azaz a béke jelével.

Elk tribe keep – Mivel nálad van a sámán záloga, nem támadnak meg, még akkor sem, amikor kiszabadítod a foglyokat, akiket egyébként nem bántottak. Úgy tűnik, a parancsnok és az elk vezér nagyon utálják egymást... Ki is derül, miért: a kapitány mérgezte meg a törzset, s ő ezt csupán a háború eszközének tekintette. Grr. Vidd el gyorsan a gyógyírt Zokannak, majd a tőle kapott jelképet (*Dreamcatcher), amely jelképezi a törzs békés szándékait, Yuskannak.

Ruins – Rögtön érezni, hogy ezt a különös helyet mágia járja át. A délkeleten nyíló barlangokban megtalálod a creator faj rejtekhelyét.

Creator Race Ruins - jelen

A bejáratnál a tetemen véres feljegyzést találsz a sebezhetetlennek tűnő, de legalább lomha gólemekről. Lesz itt egy hatalmas ajtó is 3 zárral (csak a füst, a szín és a hang mestere léphet be). A rab tippje a sérthetetlen gólemek ellen: vissza kell utazni az időben, és belezavarni a szertartásba, amikor keletkeztek...

Mielőtt ezt megtennéd, menj el a kertbe, és beszélj Sapphirával, aki ad egy hasznos könyvet (*Principles of Time Travel), egy kristályt (*time crystal) és megkér egy szívességre [Az Ultarg fa magjai] is. Tízezer évet kell visszautaznod, hogy elültesd a magokat, amelyeket aztán ő itt majd leszüretelhet (nagyon ritkán termő fa). A magot (*Ultarg seeds) is odaadja természetesen. Vigyázz, a vörös rúnán belül kell a magot elültetni!

Ne küzdj a gólemekkel, akik szerencsére nem mennek át a villámló ajtókon. Siess az északnyugati terembe, itt találsz egy napórát, amellyel a múltba mehetsz.

Creator Race Ruins - múlt

Itt is lesznek rabok, és az Old One-ok támadnak folyamatosan. Mindenképpen meg kell keresned Lokart, aki neked adja gyűrűjét, és ennek hatására a gólemek készítői apró hibát ejtenek majd művükön (a gyengeség jellegét te választhatod ki). Beszélj Moraggal a kertben, majd kisebb csata után ültesd el a magokat. Tegyél el egy táblát (*Temple Defenses) a rejtvények megoldásához, majd siess vissza. Az egyik ládában találsz majd egy gyermekjáték-darabkát, ezt azóta sem tudom, mire való...

Creator Race Ruins - jelen

Menj a kertbe, ahol ugyan a termés még nincs meg, de ha emlékezteted Sapphirát a jutalomra, 4 gyémántot ad neked. Ezután jöhetnek a gólemek (akiket immáron könnyedén elpusztíthatsz) és a három feladvány.

Riddle of Light – egyszerű, csak a választott színekből kevert másodlagos szín kristályát kell a medencébe tenni.

Riddle of Smoke – az alchemist apparatuson 2 sárga, 2 piros és 2 kék port találsz. Elolvashatod, hogy az ékkövek értékeinek megítélése: 3. malachite (zöld), 2. amethyst (lila), 1. emerald (narancs). Tehát a parázstartóba pakolandó színpárok: 1. sárga-piros, 2. piros-kék, 3. sárga-kék.

Riddle of Sound - Az Old One Bodak Championnál találtál egy üvegcsét (*Fairy Bottle), ennek használatával és a kis tündér segítségével oldhatod meg a gongok feladványát, csak az általa mutatott, megfelelő sorrendben kell 8x gongatni.

Ezek után végre nyitható az ajtó, mely mögött egy Balor Lord őrzi a kincset. Succubusokat is idéz, de ő sem gyenge, ám mire ideérsz, a te szinteden már nem lehet ellenfél. Az oltárról tedd el a harmadik ereklyét, ismét érkezik Haedraline, jöhet a csevely, majd a WoP leszállítása, de előtte fejezd be az öszszes alküldetést, mert Aarintól már egyenesen Neverwinterbe kell menned.

CHAPTER 4

Castle Never

Elérkeztünk az utolsó fejezethez, mely az előzőekhez képest meglehetősen rövid, ám annál nehezebb lesz. Mindenek előtt Lord Nasher Alagondarral, majd természetesen Aarin Genddel kell beszélni... Máris meglesz az első küldetés, amely természetesen a főszálhoz tartozik [Végső csata]. Mint kiderül, Aribeth és Maugrim Luskannal szövetkezve megrohanta Neverwintert, és hiába találtuk meg a három nagyhatalmú ereklyét, létezett egy negyedik, ráadásul sokkal erősebb darab is, így Neverwinter végzete beteljesedni látszik. Az egyetlen esély Haedraline: ő tudja, hogyan menthetnék meg a várost. Mivel a lord bezárta a vártömlöcbe, nem lesz nehéz megkeresni.

Castle Dungeons – Haedraline, a szavak szolgálóinak vezetője már vár minket. Elmeséli ő is, mi történt, hiába jött figyelmeztetni az embereket, hogy Morag vissza fog térni a 4. ereklye segítségével, nem bíztak benne, és bezárták ide. Ne is fáradj az ő kiszabadításával, sürget az idő, meg kell szerezned a 4. követ, hogy annak segítségével megtörjük Morag erejét és az Eredetkő (Source Stone) foglyává tegyük örökre...

Castle Caverns – Igazán nem sok értelme van még idejönni, de én lenéztem. Beszélgettem Master Forddal és a tanítványaival (Esmeralda, Cletus) a kövekről. Az archeológus elmondta, hogy az Eredetkőben mintha létezne egy külön világ. Úgy tűnik, nem beszélt Haedraline-nel...
Szemrevételeztem a talapzatokra helyezett ereklyéket, és megnéztem az Eredetkövet is, majd elhagytam a barlangot.

City Core

Trade of Blades – A kocsma meglehetősen feldúltan néz ki, és ilyen lesz mostantól az összes helyszín. Trancartól, a zászlóaljparancsnoktól megtudhatjuk, hogy az ellenség katapultokkal és gólemekkel támadott, ezért kellett a seregnek visszavonulnia [Neverwinter ostroma]. Itt vállalható küldetés a 3 katapult és a gólemek megsemmisítése. A küldetéshez kapunk néhány hasznos infót: a katapultok mozgásban vannak, és szokás szerint csak parancsnokuk megölése után rombolhatók szét, a gólemeket pedig csak akkor győzhetjük le, ha megtaláljuk a zónában rejtőző 2 mágust, aki irányítja őket.

Moonstone Mask – A régi idők emlékére benéztem ide is. Ophala házában a régi szolgáltatások most nem élnek, de lehet nála vásárolni, mondjuk semmi jó cucca nincs, legfeljebb amit mi adunk el neki. A Moonstone Mask most sem néptelen, több NPC-vel is beszélgethetünk, de érdemi mondanivalójuk nincs, egyedül Luce szorul segítségre, akinek a húga eltűnt, amikor Luskanból menekültek. [Leesa megmentése] Tipp: a kislányt a háborús zóna déli részén látták utoljára.
Temple of Tyr – A negyedik fejezetben Oleff lesz az, aki Tyr templomában gyógyítja a sérülteket, és nála lehet a készleteket beszerezni. Küldetést nem ad, bár igencsak el van keseredve a szentem. Itt találjuk még Sergolt, a teleport fenntartóját és néhány nővért, akik a menekültek és sebesültek körül sertepertélnek. A hátsó szobában rengeteg könyv van, ha unatkozol, vagy eddig nem tetted volna, olvasgathatod őket...

A városban van még 3 alhelyszín, ezek mindegyikében megtalálod a már jól ismert arcokat, akik a háború ellátási részét vállalták fel, tehát felszereléseket árulnak, küldetést most egyikük sem ad (Druid Tree – Nyatar, Cloak Tower – Eltoora Sarptyl, Shining Knights and Armor – Durga).

War Zone

Mielőtt belépnél, a kapuőr figyelmeztet, hogy ha tovább mész, az már a senki földje, és jól szerelkezz fel, mert csak magadra számíthatsz. Igazán új infót nem mond, és engem nem is sikerült felkészítenie arra, ami rám várt... Hihetetlen erőkkel rohanták meg kis csapatomat luskani jégóriások, kapitányok, az egyelőre elpusztíthatatlan gólemek, íjászok, umber hulkok. Huhh, iszonyatos csetepaté volt! Mivel a segítőd szintje nem lehet magasabb, mint 14, így neki valószínűleg nem sok hasznát veszed itt. Velem Tomi jött, viszonylag jól boldogult a kukrijával, de figyelnem kellett rá nagyon, alig győztem életben tartani (visszagondolva talán nem is volt érdemes). A háborús zóna déli részén, a legnagyobb forgatagban természetesen megtaláltam Leesát az utca közepén. Jellemzően az egész területen pánikhelyzet van, mert a gólemek elől folyamatosan menekülni kell. Érdemes a házakban pihenni, de azért is meg kell küzdeni, mert tele vannak mindenféle szörnyekkel. A katapultok megsemmisítése egyszerűbb eset lesz, a varázslók keményebb diók. Ők házakban vannak, valóban keleten illetve nyugaton, ahogy Trancar mondta. Az egyikük ajtaját a ragyogásról könnyen megismered, odabent maga a varázsló vár luskani papok, bérgyilkosok és monkok társaságában, ja, és el ne felejtsem említeni a succubusokat idéző balor lordot is! Érdemes rákészülni (bár nekem 19. szinten nem jelentettek kihívást).
A második varázsló megölése után a hátsó varázsajtón távozhatsz, itt várt az a Half-dragon Baalor, akiről már hallhattunk pár keresetlen szót. Az ő halála után nyílik meg az a portal, amelyik Maugrim szentélyébe vezet. Tipp! Mielőtt a szentélybe mész, gyűjtsd be a küldetésekért járó jutalmakat, és pihenj, sőt, készíts mentést is, mert hamarosan Aribeth-szel fogsz találkozni!
A zóna említésre érdemes alhelyszíne még Asgard háza (Old Man's Home). Ha beszélgetsz az öreggel, megtudhatod, hogy a hátsó sarokban a könyvespolc mögül titkos ajtó vezet a kapun túli oldalra, ami neked is jól jöhet, többek között a gólemek miatt.

Maugrim's Sanctuary

Nagy labirintusra ne számíts. Az első teremben, szinte amint belépsz, Aribeth-be botlasz, akivel elbeszélgethetsz erről az egészről, csak előtte félhalottra kell sajnos verni, majd ezután attól függően, hogy alakul köztetek a párbeszéd, bűnbánatba esik, és feladja magát a lordnak, vagy ismét rád támad, ezúttal halálig tartó küzdelmet kezdeményez. Ez utóbbi esetben megszerezheted a kardját, melyet csak lawful evil beállítottságú, tehát bukott paladin használhat.
Amennyiben jó belátásra bírod, elmondja azt is, hogy Maugrim Korothir keleten, a szobájában őrzi a 4. ereklyét. A varázsló valóban ott lesz, és kitesz magáért, már ami a küzdelmet illeti, de mire ide jutsz, szegény esélytelen. Pillants bele a naplójába, majd a kővel a zsebedben irány Haedraline! Szerintem már meg sem fogsz lepődni, hogy azt mondja, későn jöttél, Morag már túl erős. Így marad az egyetlen lehetséges megoldás, belépni az Eredet kövébe, és ott legyőzni. Hát jó...

Source Stone Sanctuary

Mielőtt belépnél ide, még a Castle Cavernsben meditálj, és készülj fel. Old one harcosok, varázslók és egyéb ősi teremtmények várnak majd, szinte mindannyian varázsolnak. A labirintus többszintes (részletezni felesleges), lesz csemegének két korrupt sárkány is, akik a belső szentély kulcsát őrzik.
A labirintusban találkozhatsz majd Asheeraval, aki kísértetiesen hasonlít Aribeth-re.
Nagy sietségben van, de ha felvállalod küldetését, hagy neked segítségül egy medált, amely Morag ellen lenne jó, csak lesz vele egy kis bibi, 26-os szint alatt nem használható. (Ennek oka nem más, mint hogy a tárgyak szintjét a program generálja, mégpedig az értékük alapján, az pedig a tárgy típusából, valamint mágikus tulajdonságaiból kalkulálódik, így aztán meglehetősen magas lesz. Akit zavar, hogy nem tudja használni a medált, az a Bioware fórumokon leírt módon belepiszkálhat a nwnplayer.ini fájlba.)
Amit a labirintus szívéről illik tudni, hogy innen nincs kiút, és nincs pihenési lehetőség sem. Odabent pedig nem csak Morag vár, hanem lesz pár előőrs és számos védelmező is. Morag oltalmáért külön „protector" csoport fohászkodik, így távolsági fegyverrel meg kell ölnöd azt, amelyik védelme nélkül esélyt látsz az őshüllő elpusztítására. A kardvarázslaton ne is próbálj áttörni! Sok sikert!

Astral pocket

Morag halála után Haedraline jelenik meg, és megtudhatod, nem csak Neverwintert mentetted meg, hanem több másik világot is, amelyek kényszerből fejet hajtottak a Sötét Királynő előtt. Végül sajátos búcsúszavaival már a jövődet festi le megjósolva, hogy nem Morag volt a leghatalmasabb ellenfél, akit kisorsoltak neked...

Viszlát a következő számban, akkor a multiplayer játékokról és a modokról írok!

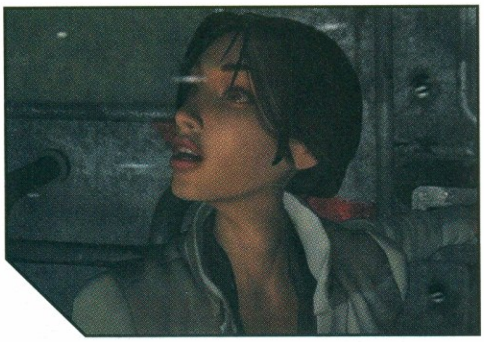
Lily
lily@ipma.hu

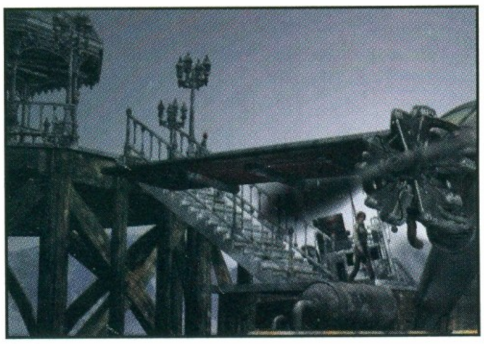
CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

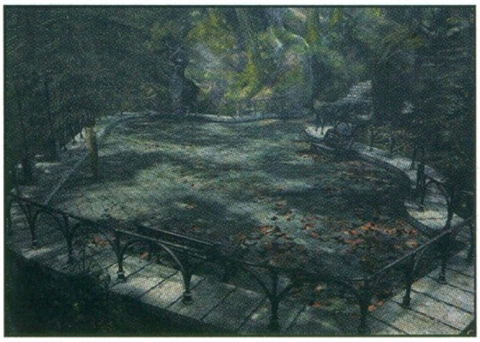
SYBERIA VÉGIGJÁTSZÁS

Időnként megesik, hogy az élet különös próbák elé állítja az embert, melyekből új élményekkel gazdagodva, esetleg bölcsebben kerül ki. Ez történt Kate Walkerrel is, akinek történetét most megosztom veletek.
A feladat hétköznapi adás-vételként indult. A Nemzetközi Játékgyár jogi megbízottjaként utazott el a kicsiny európai városkába, Valadilènebe, hogy aláírassa a szerződést a helyi robotgépgyár megvásárlására. A feladat rutinmunkának tűnt, minden előre el volt rendezve, csak a formaságok maradtak hátra.

Az örökös. Viharos délután volt, mikor a lány a városba érkezett. A rövid főutcán végigsétálva percek alatt bőrig ázott, még hosszú ballonkabátja sem tudta megóvni az oldalára fordított tengertől. Arra sem maradt energiája, hogy a mindenfelé kalimpáló robotgépekben gyönyörködjön, pedig nem mindennapi látványt nyújtottak. Egyetlen gyors pillantást vetett csupán a szálloda tetején hajbókoló, megkapóan emberszerű masinára, majd beállt a terasz alá, lerázta esernyőjéről a vízcseppeket, és nagyot sóhajtva belépett az ajtón.
Odabent kellemes meleg fogadta, a kandallóban vidáman ropogott a tűz. Táskáját leállította a ruhafogas mellé, felakasztotta kabátját, s a pulthoz lépett, hogy kihívja a portást bodegájából. A szokásos csengő helyett kicsiny gépezet várt rá, melyet a mellette található kulccsal kellett felhúznia.
Beletelt vagy két percbe, míg az öregúr komótosan előballagott, és hozzáfogott a vendégkönyv kitöltéséhez. Eközben be nem állt a szája, így kottyantotta ki – Kate legnagyobb megdöbbenésére –, hogy Anna Voralberg, a gyár tulajdonosa a napokban elhunyt.
Bár a tárgyalások előrehaladott állapotának köszönhetően ez a nem várt szerencsétlenség nem sokkal vetette vissza munkáját, az esemény rossz ómenként jelent meg lelki szemei előtt. A teendőkön gondolkozva lépkedett szobája felé, ahol a komódon máris fax várta az irodájából azonnali jelentést kérve.
Megköszönte a portás segítségét, majd beütötte mobiljába a levél fejlécében szereplő számot (12458902), és beszámolt főnökének a helyzetről. Mint az várható volt, nem aratott osztatlan sikert a hírrel, de már el is küldték az új papírokat faxon, melyekkel a közjegyzőt kellett felkeresnie.
Bár odakint már alábbhagyott a zivatar, még mindig csöpögött. Várván, hogy teljesen elálljon az eső, leballagott a hallba a portással beszélgetni – és kikönyörögni tőle a faxot, melyet nagyon nem akaródzott átadnia. Odalent játszadozott még a kis Momo, a falu bolondja is fogaskerekeivel, de a beszélgetést hallva mérgesen kivonult – nagyon szerette az öregasszonyt, érzékenyen érintette, ha a haláláról beszéltek. Kate-nek megesett a szíve a kölykön, összeszedte az elhullajtott játékait, hogy visszaadja neki, de már nem érte utol.
Mindenesetre időközben kisütött a nap, így az ügyvédi iroda felé vette az irányt. Barátságosan odaköszönt a boltja előtt levegőző péknek, felemelt egy ottfelejtett napilapot a padról, majd céljához megérkezve a kapucsengő felé emelte kezét. Ám az nem volt a szokásos helyén.
Ehelyett ügyes gépezet meresztette rá üvegszemeit, de ennél több reakciót sehogy sem tudott kicsalni belőle. Pedig még a kapcsolókat is addig-addig piszkálgatta, míg a robot karjai kalimpálni kezdtek, és a szeme kutatóan mozgott. Ekkor értette meg, mi a dolga, előhalászta kabátja alól a meghívólevelet, és a szenzorok elé emelte. Hamarosan kattant a zár, és az ügyvéd köhécselve invitálta befelé.
A testes úr rossz bőrben volt, az esőzések az ő egészségére is megtették hatásukat, ezért rövidre kellett fogniuk a tárgyalást. Csakhogy a dolgok nem alakultak olyan simán, mint a lány remélte, sőt! Kiderült, hogy van még élő tagja a Voralberg famíliának, Anna testvére, Hans. Ennek okán, bár elvileg a szerződés feltételei továbbra is változtatás nélkül elfogadhatók, érvénybe lépésükhöz szükség van az örökös aláírására.
Csakhogy senkinek se volt a leghalványabb fogal







ma sem, honnét lehetne Hansot előhalászni: nemcsak hogy évek óta nem látta senki, de a falu lakosai a mai napig meg voltak róla győződve, hogy gyermekkorában halálos baleset érte. Az egyedüli nyom, amelyen elindulhattak, a gyár épülete volt. Remélték, hogy ott valami iratból kiderül, merre keressék emberüket.

A kulcsot – pontosabban az azt helyettesítő vasrudat – az előszobában helyezték el, melyet a gyárkapu robotjainak kezébe kellett adni, hogy a kallantyú meghúzásával beléphessen. Ám a Voralberg rezidencia továbbra is zárva maradt, és senki nem volt a közelben, aki beereszthette volna. A sövénynél ugyan összetalálkozott a kertésszel, de azt túlzottan lefoglalta a gyomok eltávolítása, semhogy „értelmetlen semmiségekkel töltse az idejét".

Ahogy így bolyongott, az egyik falikút alján fém csillanására lett figyelmes. Miután lesöpörte róla az összegyűlt avart, a robotlétra felhúzó kulcsát vehette fel. Bár nem sok bizodalma volt a gépezetben, más választása nem maradt, azon kellett felmásznia a tetőablakig, hogy legalább a padlást átkutathassa.

Rengeteg haszontalan kacatot talált, míg végül az egyik sötét sarokban álló szekreterből kiemelte Anna naplóját. Mivel nagyon erőltetnie kellett a szemét, átment a padlás túlsó végébe a lámpához, melyet felkapcsolva hirtelen árnyat látott elsuhanni a szeme sarkából. Riadtan ugrott elő, egyenesen Momo orra elé.

A fiú egykedvűen álldogált, láthatólag már sikerült megnyugodnia. Még beszélgetni is hajlandó volt, bár egy idő után megmakacsolta magát, és csak új ötletét hajtogatta, miszerint hajlandó elárulni Anna és Hans titkát, ha kap egy mamutrajzot.

Kate nem volt az a kimondott Picasso, és Momo sem a Kis Herceg, akit gyerekes trükkökkel át lehetne ejteni, de végül a szerencse mindent megoldott. Miután sóhajtva kiemelte a tintásüveget a szekreterből, és a lámpához lépett, hogy vért izzadva megalkossa élete első őslényét, a feje fölötti gerendán épp annak sziluettjét találta bevésve. Azon nyomban felderült a kedve, magában kuncogva fektette rá a papírlapot, majd szép, komótos mozdulatokkal, minden egyes vonást kiélvezve elkezdte rásatírozni a formát. Momo pár pillanat múlva rikkantva foghatta kezébe kincsét, majd lemászott az udvarra maga után csalogatva a lányt.

Lassacskán bandukoltak a park felé, melynek zárját Momo gyakorlott kézzel cselezte ki. Ahogy az ösvényre léptek, fejük fölé hajoltak a fák, s a bokrok esőtől nedves leveleikkel karjaikat simogatták. Rövidesen lágyan csordogáló folyó partjára értek, itt Momo letelepedett az egyik lapos sziklára jelezve, útjuk végére értek. A lány nem értette, mitől olyan titkos ez a kert, miért jelentett annyit a Voralberg család számára, mígnem a túlparton az aljnövényzettől félig benőtt barlang bejáratát pillantotta meg.

Ekkor eszébe villant Anna naplójának idevágó része, melyben leírja, testvére miként zuhant több méter magasból a kemény talajra, egész életére visszavetve mentális fejlődését.

Tudta, oda kell bejutnia, ám nem merte megkockáztatni az átgázolást az esőtől megduzzadt folyón. A parton nem messze hevert ugyan egy csónak, de annak deszkái olyan korhadtak voltak, hogy valószínűleg még a vízrebocsátást sem élték volna túl, nemhogy a tízméteres utat.

Míg keresgélt, tekintete egyre többször vándorolt a gát felé, s lassan kezdett megérlelődni fejében az ötlet. Felcaplatott a zsilipet működtető csörlőhöz, és megpróbálta elfordítani azt. Persze meg se tudta mozdítani a tétlenségtől megvetemedett fatákolmányt, de szerencsére ott volt Momo, hogy segítsen. A markos fiú minden erejével nekiveselkedett a karnak, mely recsegve-ropogva lassan engedni kezdett a nyomásnak, aztán mégis úgy határozott, feladja a küzdelmet, és kettétörik.

Ekkor jött jól az ott felejtett csónak evezője, melyet nehezen bár, de kettejüknek sikerült a kar helyére erőltetniük, és a segítségével felemelni a víz útját elzáró deszkákat.

A folyó szintje métereket csökkent lehetővé téve egy helyütt az átjutást a barlang felé.

Szerencsére elegendő fény szűrődött be a bejáraton át, hogy Kate ne törje ki a nyakát valamelyik kiálló sziklában, de így is alig vette észre azt a kicsiny mamutfigurát, mely az egyik sarokban hevert. Ettől ugyan semmivel nem jutott közelebb a család utolsó sarjához, ám a talált leírásokból tudta, milyen fontos szerepet töltött be a bábu az életükben, gondolta, talán később még hasznát veheti. Ezért a táskájába süllyesztette, majd kissé csalódottan visszatért a gyárba.

Az már egyértelmű volt számára, hogy a ház vastag tölgyfa ajtaját nem lesz képes kinyitni, ezért figyelmét inkább a gyártóépület felé fordította.

Először az emeleti irodát kereste fel, és átforgatta a papírokat. A kifizetetlen számlákat nézegetve meglepődve tapasztalta, mennyi adóság halmozódott fel az utóbbi pár év során – láthatólag a számítógépek megjelenése nem tett jót az automaták eladási statisztikáinak, így nem volt miből finanszírozni a jótékonysági adományokat, melyeket Anna semmiképp nem akart beszüntetni. Úgy gondolta, az árvák élete fontosabb, mint bármely gyár, még ha az emberöltők óta a családja büszkesége is.

Az asztalon hevert még egy vázlat is valamiféle elképesztően összetett gépezetről, amolyan felhúzható vonatról, mellette Anna utolsó, befejezetlen levelével. Ez végre némi fényt derített Hans hollétére – bár az nem derült ki belőle, pontosan hol kell őt keresni, de az igen, hogy miként lehet eljutni hozzá: az immár kész automata vonaton, melynek már csak masinisztára van szüksége, hogy kifuthasson a pályaudvarból. A masiniszta pedig nem más, mint Oscar, a gépember, aki a szerelőműhelyben várja, hogy gazdái életre keltsék.

Kate emlékezett rá, hogy a bejárattól jobbra fordulva látott egy ajtót, mely távolról alkalmasnak látszott a cél betöltésére, ezért elindult arra. Kifelé menet még megakadt a szeme a nyitott vitrin felső sorában az egyik könyvön, mely valahogy kirítt társai közül. Megpróbálta leemelni, ám ehelyett halkan kattanva működésbe lépett a gépezet, mely a fal titkos rekeszét forgatta, és felfedte előtte a Voralbergék üzenő dobozát, amolyan zenegépet,

melybe a megfelelő hanghengert helyezve a tetején álló figurák történeteket játszottak el.

Magához vette a hengert – bár még nem tudta, mire lesz jó – aztán folytatta útját Oscar megkeresésére.

A műhelyben meg is találta a plafonra függesztett láncról lógva. Miután leeresztette, az automata megköszönte neki, hogy kiszabadította felettébb kényelmetlen helyzetéből, melybe gazdái ideiglenesen helyezték, míg elkészül a lába. Ám ez a sajnálatos haláleset következtében már nem történhetett meg, így keserves órákat töltött kicsavart helyzetében a rozsda eljövetelétől rettegve.

Kate megpróbálta kiszedni a kissé beszédes, ám legkevésbé sem informatív gépezetből, hogy hová kellett volna elvinnie Annát elkészülte után, ám az csak annyit felelt, az ő feladata a vonat kezelése, nem pedig az idegenvezetés. Ha a lány meg akarja tudni a célállomás pontos helyét, fejezze be, amit gazdái elkezdtek, és tartson vele az úton.

Kate-nek nem maradt más választása, bele kellett nyugodnia, hogy pár napig még nem mehet haza, míg ennek a dolognak a végére nem jár, csak abban bízott, nem lesz túl sok egyéb viszontagságban része. Elvette hát Oscar szerelőkártyáját, mellyel a lábat kellett legyártatnia, csakhogy a gépsorok energia hiányában nem üzemeltek.

A gond kiküszöbölése a kertben található akkumulátor aktiválásával kezdődött. A lány kiment a rakodóudvarra, és meghúzta a darut működtető kart, mely magától a gyárba emelte terhét. Itt már csak a targoncát kellett bekapcsolnia, hogy az a helyére szállítsa a jókora alkatrészt. Ám ezzel még csak a kisebb gépezetek kaptak energiát, a gyártáshoz ennyi nem volt elegendő. Ezért a bejárattól balra található vízmalom kezelőpultjához lépett, ahol a lánc, majd a kar meghúzásával elindította a hatalmas lapátokat.

A gépek immár vígan zakatoltak, csak meg kellett nekik mondania, mit kezdjenek magukkal. Felment az emeleti kezelőpanelhez, a kis piros karokkal bekapcsolta a gyártósorokat, a bal oldali képernyőn beállította a robotlábat reprezentáló világos sárga színt, és szabadjára eresztette a visszafogott termelőerőt. A szerkezetek percek alatt kifaragták a kívánt eszközt, és Kate-nek már csak helyére kellett azt passzintania.

Oscar nem sokat teketóriázott: amint lábra tudott állni, kiviharzott a vasútállomásra, hogy megkezdhesse peronmesteri feladatát.

Kate is sietett utána, hogy mielőbb befejezhesse küldetését, ám a vonatra szállva csalódottan tapasztalta, hogy Oscar egyáltalán nincs kész az indulásra. Úgy látszik, lenne még mit tökéletesíteni a működésén, mivel különféle nehézségekre hivatkozva nem volt hajlandó beindítani a gépezetet. Ezek közül az első még érthető volt, hisz fel kellett húzni a rugót, mely erőt ad a mozdonynak, ám ezen kívül jegyet is kellett váltani az útra, és előkeríteni az elveszett hanghengereket.

Kate dúlva-fúlva hagyta el a fülkéjét, hogy a mozdony orránál lévő mechanikával életet leheljen a gépbe, majd elindult a szükséges papírok beszerzéséért.

Ha eddig morcos volt, egyenesen őrjöngött, mikor kiderült, hogy a jegyeket is Oscar árusítja, pontosabban kérésre ingyen átnyújtja a pénztárosi bódéban. Nagy nehezen azért sikerült lenyugodnia, és átvennie a papírokat, melyeket le kellett pecsételtetnie.

Ehhez a közjegyző előszobájába ment, ahol az asztalon álló pecsételő gépbe beletöltötte a padláskaland óta magával cipelt tintát, majd alá fektetve érvényesítette az okmányt.

Már csak a hanghenger kérdése maradt hátra, ez bizonyult a legnehezebbnek.

Sokáig gondolkozott, hol kezdhetné el a kutatást, de nem jutott semmi hasznos az eszébe. Kínjában visszament Anna irodájába, és ekkor mintegy isteni sugallatra eszébe ötlött: Anna rajongott kisöcscséért, könnyen lehet hát, hogy a megrendezett temetéskor útravalóul valami személyes tárgyat hagyott a koporsóban.

Kicsit erőltetett ötlet, de ebben a faluban semmi sem lehet túlzottan fura. Így a szállodán túl vezető úton a temető felé vette az irányt, ám megérkezve zárva találta a Voralberg kriptát. Remélve, hogy talán a pap tud neki segíteni, benyitott a templom hátsó ajtaján, de ott senkit se talált. Mi több, szemmel láthatólag jó pár napja nem is járt itt senki. Nem maradt más hátra, neki magának kellett nyomokat keresnie.

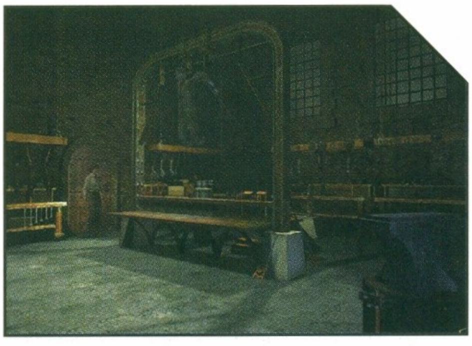
Szerencséje volt, azonnal megpillantotta a fali feszület mögé rejtett kulcsot, mely a kredenc fiókjait nyitotta. Azt átkutatva csak pár lyukkártyát vehetett magához, melyek a harangokat működtették, ám alulról a harmadik fiókot kihúzva a hátlapot valahogy furának találta: mintha kicsit előrébb lett volna a kelleténél. Megpróbálta elcsavarni a szekrény oldalából kiálló kart, melynek hatására egy retesz előre ugrott felfedve titkát: a pap vallomását a megrendezett áltemetésről, és valamiféle kulcsot, melynek rendeltetéséről a lánynak egyelőre még fogalma sem volt, de a biztonság kedvéért azt is a zsebébe süllyesztette.

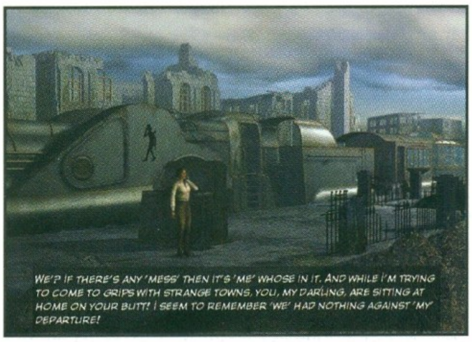
A vallomásban arról is szó esett, hogy a kripta csak temetéskor nyílik ki, így magától adódott az megoldás, hogy mesterségesen kell megteremteni a kívánt környezetet. No, nem gyilkosságra gondolok, mindössze a harangokat kellett megszólaltatnia.

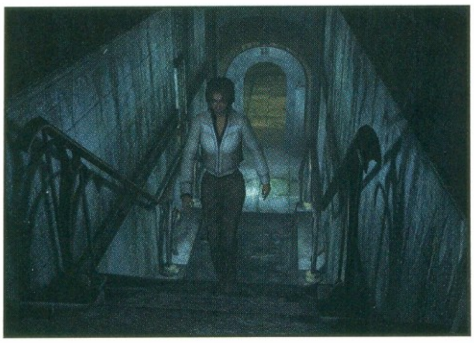
Ehhez előbb fel kellett jutnia a toronyba, amihez jól jöttek neki a Momo által hátrahagyott fogaskerekek. Úgy látszik, a suhanc innét szerezhette őket, mert pontosan beillettek a zárszerkezet üres helyeire.

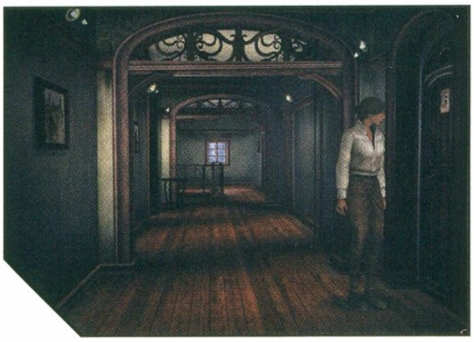
Odafent végigpróbálgatta a lyukkártyákat a haranggépen, mígnem a lila színű behelyezésével a temetési zene dallamai felcsendültek, és a kertben a kripta gépőrének kalapja leereszkedett. Ez rejtette az utolsó zárat, melyet a paplakban talált kulcs nyitott, s Kate hamarosan ott állt a Voralbergek nyughelyei előtt. Noha tudta, nem fogja senki végtelen álmát megzavarni, kicsit kelletlenül húzta el Hans sírkövét, de rossz érzése hamarosan örömre váltott, mikor végre kézbe vehette a keresett hengert.

Gondolván, ha már eddig várt, egy kevés késlekedés nem árthat sokat, beugrott Anna irodájába, és a gépezeten meghallgatta, milyen mesét rejt új kin-









cse. Jól tette, mert ennek végeztével a bábuk tartókarja kattant egyet, és eleresztette őket, így Kate ezeket is magával vihette a vonatba.
Indulás előtt még elhelyezte a ki tudja, miért oly fontos eszközöket az erre kiképezett tárolókban, majd magában morgolódva átnyújtotta az iratokat a szabadkozó Oscarnak, és már robogtak is ismeretlen céljuk felé.

Barrockstadt Egyetem. Másnap arra ébredt, hogy a vonat egyre lassul, majd zökkenve megáll. Álmosan támolygott ki a folyosóra, ahol Oscar már várt rá. Kérdezvén, megérkeztek-e, Oscar csak a fejét ingatta, és sajnálkozva közölte, hogy úti céljuk tudomása szerint még távol van, ám a vonat rúgója túl laza, hogy folytathassák útjukat. Kate lassan, nagyon lassan elszámolt tízig, aztán megadóan sóhajtott, és intett Oscarnak, hogy keressék meg a felhúzó gépet. Mikor aztán az közölte vele, hogy fél elhagyni a szerelvényt attól tartván, a kinti párás levegő megárt a fogaskerekeinek, a lány még lassabb számolásba kezdett, amit úgy negyvenhat környékén hagyott abba, miután négyszer belerúgott a fülke falába.
Mikor kicsit összeszedte magát, kinyitotta a peronra vezető ajtót, hogy megnézze, egyáltalán civilizált területen tartózkodnak-e. A legcsodálatosabb látvány tárult szemei elé, melyben valaha része volt: gyönyörűen megmunkált, hatalmas üvegkupola alatt a legkülönfélébb növények nőttek, és a világ minden tájáról összesereglett madarak repkedtek feje fölött.
Ámulva lépkedett a sínek mentén előre remélve, hogy megtalálja a felhúzó szerkezetet, és hamarosan rá is akadt, igaz, jó kétszáz méterrel a kupolán kívül. Már csak azt kellett kiderítenie, odáig hogyan jussanak el a mozdonnyal.
Ezen morfondírozva ért vissza a vonathoz, ahol Oscar várt rá géparcán meglepően emberi aggodalom jeleivel. Bizonyára a drágalátos alkatrészeit féltette – már messziről kiabálva kezdte meg mondandóját, hogy mielőbb a végére érjen, és visszahúzódhasson csigaházába. Elmondta, hogy a barrockstadti egyetem rektorai jártak itt megkérvén a lokomotív tulajdonosát, hogy keresse fel őket irodájukban.
Ez épp kapóra jött Kate-nek, hisz eddig ők voltak az egyedüli emberek, akikről ezen a helyen hallott, és feltehetőleg elegendő hatalommal is rendelkeztek, hogy bármit el tudjanak végezni, amire a fejüket adják. Kicsit felvillanyozódva indult el a pályaudvar kijárata felé, mikor a folyón átívelő hídról vontatóhajót pillantott meg.
Úgy gondolta, egy rövid kitérő még belefér az idejébe, ellépdelt hát a kikötőbe, hogy a fedélzeten könyöklő tulajdonos párral beszéljen. Míg azok különféle idegen nyelvek keverékével megpróbálták elmagyarázni, milyen kellemetlen is, hogy a zsilip kezelőszerkezete tönkrement, és kénytelenek itt rostokolni a szerelőkre várva, Kate-ben lassan kezdett megérlelődni továbbjutás terve.
Mivel a sínek végig a folyó mentén haladtak, a hajóval el lehetne vontatni a szerelvényt a felhúzó szerkezetig. Csupán a vízszintet kellene kissé megemelni... és rávenni a kapitányt, hogy segítsen. Ez utóbbi feladat könnyebbnek bizonyult a vártnál, a megrögzött pénzhajhász száz dollárért cserébe hajója minden képességét felajánlotta. Már csak az az aprócska gond maradt, hogy a lány honnét szerezzen hirtelenjében ennyi készpénzt.
Mivel itt egyelőre nem akadt több dolga, folytatta útját a rektorok felé. Az egyetem területére lépve először jobbra indult el a folyosón, ahol egy paleontológus vizsgálgatta imádott mamutcsontvázát. Megszólította, hogy útbaigazítást kérjen, és pár percig mellette is maradt, míg kikérdezte a helyi tudnivalókról. A társalgás valahogy Hans Voralberg felé terelődött, így tudta meg a lány, hogy ő és a professzor jó barátok voltak, hisz mindketten osztoztak az őslények iránti szenvedélyükben. Csak Hans gondolatai „időnként kissé elkalandoztak", s „hagyta olyan fantáziaképekbe ringatni magát, mint a mamuton lovagló ősember szobra és hasonló badarságok".
Kate hümmögve köszönte meg a segítséget, és fordult vissza a rektori iroda felé. A folyosó végén a „nagyfiúk" már karzatukon ültek, s fontoskodva tudakolták, mi keresnivalója egy ilyen különös mozdonynak az ő drága pályaudvarukon, és miért nem hajlandó továbbhaladni, noha minden rendelkezés ezt irányozza elő számára.
A lány nagy nehezen megértette velük, hogy nem jókedvében döntött így, és kissé ravaszkásan megpendítette, hogy mivel mindkettejük érdeke a mielőbbi távozást szorgalmazza, esetleg kisegíthetnék a hajósok fuvardíjával így megkönnyítve a dolgát.
A rektorok összedugták a fejüket, majd előálltak ajánlatukkal: ha a lány megjavítja az egyetem előtt álló zenélő kutat, kifizetik neki a száz dollárt, és mehet isten hírével. Kate habozás nélkül kezet nyújtott bízva Hans időtálló alkotásaiban, és rögvest elindult az udvar felé, hogy megvizsgálja, mi lehet a hiba oka.
Az építmény háta mögé kerülve megtalálta a bejáratot, melyen elbillent mérleg jelezte, az ajtó zárva van: az egyik karon jókora tojás ült, a másik üresen libegett.
Innét megint az egyetemre ment, méghozzá a könyvtárba, hogy beazonosítsa a tojást. Szerencsére az egyik asztalon épp ott hevert a madárhatározó, melyet fellapozva megakadt a szeme az amazonasi kakukk rajzán. Ilyen madarakkal már találkozott az üvegházban, bár ismeretségük nem volt hosszú életű: mikor megpróbálta megközelíteni őket, rendkívül agresszívan viselkedtek.
Gyorsan kikereste, mivel tudná magához édesgetni őket, így bukkant rá a Sauvignon erdei szőlőre, mely kedvenc eledelük, s – micsoda véletlen – Európában kizárólag Barrockstadtban lelhető fel.
Már csak azt kellett kideríteni, az épületegyüttesen belül hol található. Először megpróbálkozott további könyvek fellapozásával, de miután még a létrára felmászva is csak különleges gombafajtákra talált utalást, úgy döntött, inkább megkérdez pár helybélit.
Így se volt sokkal egyszerűbb dolga, se Ron professzor, se a rektorok nem mutatkoztak túl segítőkésznek, de még a pályaudvaron tartózkodó dokk-

mester is egyértelműen tagadta, hogy az egyetem területén bárhol rejtegetnének bogyókat, még a paleontológusok sem, pedig ők aztán érdekeltek lennének.

Ez a megjegyzés felkeltette Kate érdeklődését, és lassan kezdte azt is megérteni, mire megy ki a játék. Először is visszament a vonathoz a mamutszobrért, majd azzal a professzorhoz, hogy bebizonyítsa, Hans nem csak álmodozott, mikor a báburól beszélt.

Ettől a prof olyan izgatott lett, hogy azonnal a laboratóriumába sietett a lelet megvizsgálása érdekében, és egyben meghívta Kate-et a délután tartandó előadására.

Kate nem akart addig várni a beszélgetéssel, inkább utána ment a laborba, s míg az öregúr elmélyülten vizsgálgatta kincsét, szórakozottságát kihasználva kihúzta belőle, hogy a rektorok tudják, hol keresse a szőlőt.

Immár azok sem titkolózhattak tovább, bár nyíltan még nem akarták elismerni, hogy bármi közük lenne az egészhez, de továbbirányították a lányt a kikötőmesterhez. Az először meghökkent, amiért a főnökei kiadták a titkát, és dühösen elcsörtetett, még kedvenc vontatóhorgonyát is hátrahagyta, de mikor Kate utolérte, bevallotta, valóban termeszt sauvignoni szőlőt az egyetem kertjében, melyből olykor mézédes bort erjeszt, amelyet a tanárok a hideg, téli estéken kortyolgathatnak.

Immár nem volt akadálya, hogy a lány lecsippentsen pár szemet a növényről, és ezekkel megetesse a madarakat. Azok el is húzódtak a létra aljától, s Kate felmászhatott a fészkükig, melyben ott virított a jókora tojás. Ám ahhoz túl messzire volt, hogy puszta kézzel elérhesse, kénytelen volt viszszacaplatni a laborba a vizsgálóasztal szélére akasztott csipeszért. Ha már ott volt, elemelte a gombakivonatot is, melyről a könyvtári könyvben olvasott, sőt, még egy zenehengert is észrevett a nyitott vitrinben.

Új játékszereitől fellelkesülve igyekezett vissza a tojásért, majd azzal az udvaron álló gépezet bejáratához, ahol a mérleget kiegyensúlyozva végre megvizsgálhatta, mitől akadt el a muzsika.

Kiderült, hogy csak fel kellett volna húzni a rugót, de a túlokosított rektorok megfeledkeztek erről az apróságról. Mindenesetre a feladatát teljesítette, így joggal jelentkezhetett a megérdemelt díjért.

A tőlük kapott száz dollárral a zsebében már a kapitány sem akadékoskodott tovább, megkérte Kate-et, hogy derítse ki, hogyan lehet kézzel működtetni a zsilipet, míg ők felkészülnek az indulásra. Kate egy ideig dühösen nézett rájuk, aztán a zsilip kulcsát átvéve elindult az épület végében álló panelhez.

Ez az utolsó feladat kevesebb rohangálást igényelt, de azért nem volt egyszerű megoldani, hisz a kezelőfelület leírása németül íródott, így csak egy telefonszámot sikerült kibogarásznia belőle. A bejelentkező automata már emberi nyelven is képes volt elsorolni a tennivalókat – bár kicsit közérthetőbben is megfogalmazhatták volna mondandóját –, így először felemelte az első zsilipkaput a 42-es kódszám és a csillag gomb lenyomásával, majd jelezte a hajósoknak, hogy indulhatnak, és a 41-es kóddal megnyitotta előttük az utat.

Azok, mikor átértek, kihajítottak egy láncot a partra, amelyet a lány a kikötőmester horgával a vonathoz erősített, és már vontatták is egész a Nagy Falig, ahol végre felhúzhatta a mozdony rugóját. Ebben a pillanatban csörrent meg a mobilja, és Ron professzor jelezte, hogy elkészült az előadása szövegével, melyet pár perc múlva megtart a nagyteremben. Az előadás után együtt mentek le a prof laborjába, ahol Kate visszakapta mamutfiguráját, későbbi tanulmányozás céljából felvette a szövegkönyv egyik másolatát, aztán visszatért a vonatra, és kimerülten kényelembe helyezte magát.

A vonat nagyot zökkenve indult el, csak hogy alig fél perc elteltével ismét megálljon. A lány meghökkenve tápászkodott fel székéből, és ahogy kinyitotta a fülke ajtaját, Oscart látta az egyetem határát jelölő fal alatt megbúvó bódéban várakozni.

Már sejtette, mi vár rá, de azért kiment megkérdezni, ez alkalommal mi a késlekedés oka. A masiniszta közölte, hogy a menetjegy meghosszabbítása érdekében be kell szereznie a megfelelő vízumot, melyet a határparancsnok állíthat ki a Fal tetején található irodában.

A bódé mögötti ösvényen eljutott a hátsó bejáratig, onnét pedig pár lépcső megmászása árán a koros tiszt elé, aki büszkén kihúzva magát a látóhatárt fürkészte azok magabiztosságával, akik számolatlan évek óta lelkiismeretesen végzik a rájuk bízott feladatot.

A legtöbb fejfájást az az utóbbi években magányos kozák lovas okozta neki, aki rendíthetetlen nyugalommal várta, hogy figyelme akár egy percre is lankadjon, akkor aztán társait összegyűjtve lerohanja a várost.

Ezt hallván Kate teljesen elképedt. Nem tudta megérteni, hogy nem jutott el ide a háború (bármely háború) véget értének híre, és mit akarhat a huszonegyedik század elején egy lovas katona. Ő is belenézett hát a tiszt messzelátójába, mely kissé fókuszálatlan volt, de rövid állítgatás után kiderült, hogy amit ő lónak vélt, az csupán szél által kidöntött fatönk.

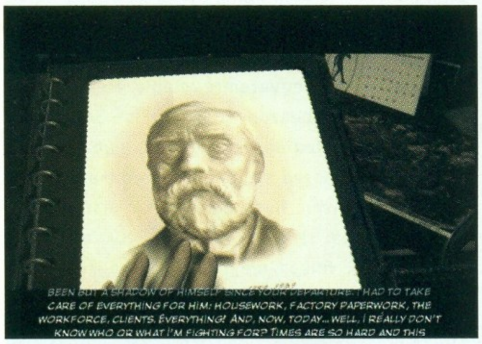
Nem tudta, hogyan mondhatná ezt el anélkül, hogy túlságosan megalázná a tisztet, de ekkor eszébe jutott a magával cipelt gombakivonat, mely a legendák szerint kiélesíti az érzékszervek működését.

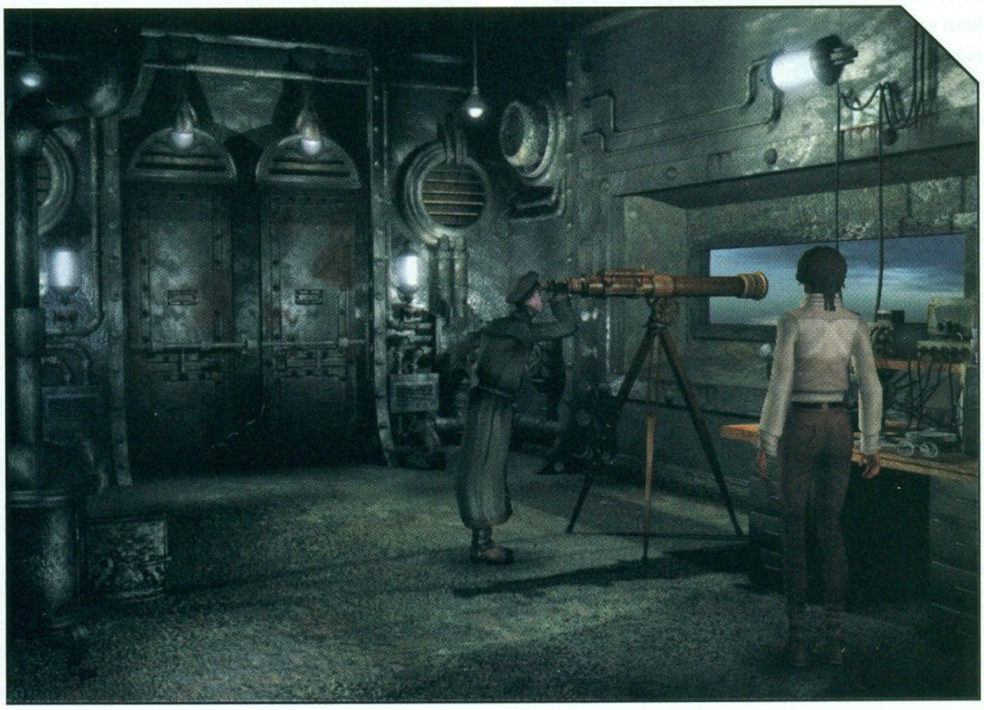
Töltött két pohár bort, és a parancsnokéba belecsempészett pár cseppet a kotyvalékból.

A szer hatott, és a férfi ráébredt tévedésére. Szégyenében azt se tudta, hová bújjon, de Kate-ben megértő emberre talált, rövid beszélgetéssel feldolgozták a megrázkódtatást, és kiállították a kellő iratokat.

Ezzel már a fontoskodó automata igényeit is sikerült kielégíteni, így hamarosan ismét roboghattak, ezúttal távolabbi cél felé.

Komkolzgrad. A következő állomás elhagyatott orosz bányatelep volt. Kate már kérdés nélkül kászálódott ki a kabinjából, és tétovázás nélkül indult el előre a pályán, hogy megkeresse a felhúzó szerkezetet.





Bár szokásos formájában nem akadt rá, a sín körül terpeszkedő hatalmas szobor felkeltette érdeklődését. Felmászott a tetejére az irányító fülkébe, ahol a polcon lévő vázlatból kiderítette, hogy ennek lába rejti az áhított gépet. Szinte el se hitte, hogy valami ilyen simán mehet, mikor behelyezte a panelba az irányító kart, és kétszer előre tolva megközelítette a mozdonyt. Ekkor megnyomta a piros gombot, és elégedetten tapasztalta, hogy akár indulhat is vissza, feladata ebben a városban véget ért.

Ám a sors ismét tartogatott számára meglepetéseket, miközben a vonat felé lépdelt, sunyin osonó árnyat pillantott meg távozni a hátsó vagonból. Sietősre fogta a lépteit, és közben végig Oscart szólongatta. Meg is találta a hálókocsiban, megkötözve, mint a húsvéti sonka.

Nem emlékezett rá, hogy bármiféle „játszadozásra" szottyant volna kedve a múlt éjjel, így felemelte a földről a csípőfogót, és kiszabadította vele a holtra vált masinisztát. Szegény pára teljesen kikelt magából a támadás, mi több, szörnyű, a kegyetlen rémtett miatt, amit... kezei eltulajdonítása jelentett. Az árnynak, úgy látszik, épp erre fájt a foga, és bármire képes volt, hogy megszerezze.

Kate felháborodva indult utána, de nem tudott átjutni a gyárépület arasznyi vastag vaskapuján. Ehelyett felmászott a szoborba, és a falon tátongó réshez manőverezett, melyet előző útja során pillantott meg. A csípőfogóval kicsit még tágított rajta, így be tudott jutni a szobába, de pechére annak ajtaja is zárva volt. Az egyik polcon újabb gépezet darabkája mosolygott rá, melyet magához vett, aztán elindult a bányalift irányába szerencsét próbálni.

A mély járatokba a leghalványabb fénysugár sem hatolt be, de a liftnél álló generátorba behelyezve az imént felvett eszközt sikerült fényt csiholnia pár működőképes izzóba. Így már nyakszegés veszélye nélkül botorkálhatott át a szemközti kijárathoz, mely a gyár területére vezetett.

Odabent első dolga volt, hogy meghúzza a vaskapu nyitókarját, hogy a kivezető út biztosítva legyen, majd elindult jobbra, valamiféle zeneterem felé. Hatalmas orgonához érkezett, mely előtt meglátta Oscar kezeit, csakhogy új gépemberre szerelve. Megpróbálta ugyan a mellette heverő csavarhúzóval lebarkácsolni róla, de a feladat kifogott rajta, úgy döntött, először inkább megkeresi azt, aki mindezért felelős.

Addig mászkált, míg tágas csarnokba nem ért, ahol létrára szerelt tábla mutatta, hogy bányászsisak viselése erősen ajánlott.

Testi épsége miatt nem nagyon aggódott, a város oly régóta elhagyatottan állt, hogy ha valami le akart esni, az már biztos rég a földön hevert, ám a fokok felkeltették érdeklődését: hiányzott róluk a mindent beborító porréteg.

Gyorsan lecsavarozta a táblát, és felmászott a kis kabinba, ahol a tolvaj ügyködött műszerein.

Minden jel arra utalt, hogy a pasas teljesen begolyózott a hosszú, magányos évek alatt: úgy öltözött, mint az operaház fantomja, és hajlamos volt a gyors hangulatváltásokra. Kate nem mert erőszakosan fellépni vele szemben, óvatosan próbálta megtudakolni, mik az ismeretlen szándékai.

Az köpenyét meglebbentve közölte, hogy ő a bánya egykori igazgatója, akit hátrahagytak a gépezetek őrzésére, így a rendelkezésére álló időt teljes egészében arra áldozhatta, hogy megépítse a legtökéletesebb géporgonát, mely majd Helena Romanski, a világhírű operaénekesnő kísérőzenéjét szolgáltatja.

Már csak a muzsikus keze hiányzott, de a végzet ezt is elhozta számára.

Most, hogy elkészült, biztosra vette, hogy Helena hamarosan reagálni fog százszámra írt leveleire, és megjelenik, hogy előadásával elkápráztassa legnagyobb rajongóját.

Mondom, tiszta őrült volt.

Kate látta, itt nincs értelme vitázni, ez az ember addig nem nyugszik, míg meg nem kapja, amit akar, és még veszélyes is lehet, ha felingerlik. Inkább belement a játékba, és megígérte, hogy megkeresi a sztárt.

Kutatását a földszinti „Helena szentélyben" kezdte, ahol elolvasta a művésznőről összeollózott cikkeket és a hozzá írt levelek másolatának egy részét. Ahogy ezeket lapozgatta, eszébe ötlött édesanyja új udvarlója, aki fénykorában szintén nagy népszerűségnek örvendő énekes volt.

Mobilja memóriáját fellapozva fel is hívta otthonát remélve, hogy ott esetleg tudják, hol tartózkodik a művésznő. Valóban, Franck annak idején gyakran találkozott vele, míg el nem ment a hangja, és be nem költözött az aralbadi szanatóriumba.

Megköszönte az információt, és megkérdezte az igazgatót, merre található valamiféle szállítóeszközt, melyen elutazhat oda. Annak nem sok fogalma volt a kinti világról, de libegőjét bekapcsolva elküldte az alkoholista asztronauta állomására, aki az egyedüli kapcsolatát jelentette a civilizációval.

A lány már nem is tudta, mi a rosszabb, őrültekkel vagy részegesekkel társalogni, és bár kissé izgult, a kaland kéjes borzongással töltötte el.

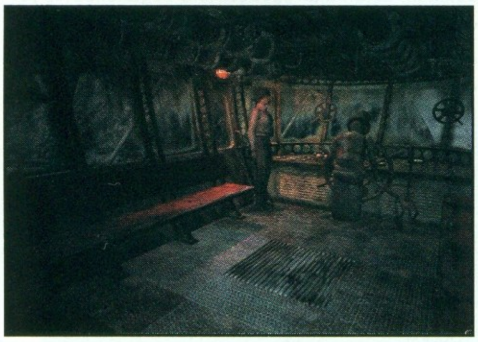
Az űrhajóst a kilövőpálya közelében találta meg valamelyik leszállókapszulában – agygörbéjét próbálván kiegyenesíteni egy üveg vodka társaságában. A társalgás nem vezetett sok jóra, az ipse már azt se tudta, hol van, ezért hogy legalább ne romoljon tovább a helyzet, kabátja alá rejtette az alkohol maradékát, és kitámogatta emberét a hűvös levegőre.

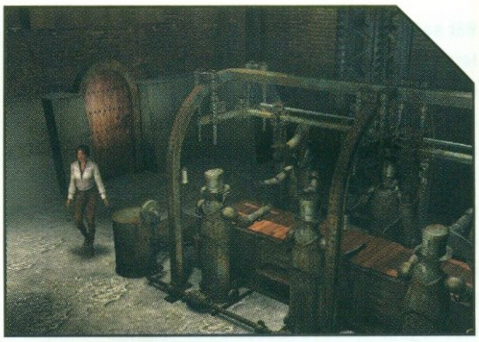
Úgy látszik, a zord időjárás nem bizonyult elégnek a kijózanodáshoz, mi több, a férfi eszméletét vesztve zuhant bele az ércmosók egyikébe.

„Nagyszerű – gondolta a lány –, legalább jó helyen van egy hideg zuhanyhoz." Először a főcsapot nyitotta meg, majd visszament a kapszulába az indító kulcsért, behelyezte a gépezet zárjába, és a tálcát a kiáramló víz útjába mozgatta.

Az űrhajós prüszkölve ugrott talpra, és ugyanabban a pillanatban a homály is eltűnt a szemeiből. Átkozódva szidta annak minden felmenő rokonát, aki először állította, hogy a hideg víz javít a részegek állapotán, aztán észrevette a zavartan álldogáló lányt.

Lassan eszébe jutott, mit akarhat tőle, és fejét fájlalva mutogatott a léghajó felé, melyen elrepülhet Aralbadba. Ám – mondanom se kell – azt elfelejtet-





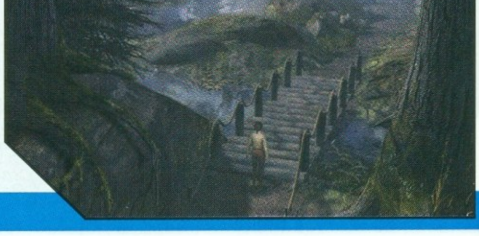
te megemlíteni, hogy az ajtó be van zárva, így Kate kénytelen volt visszatérni a kulcsért.
(Ennyivel a fickó mindenképpen tartozott neki, nem szép dolog így ébreszteni valakit vodkagőzös szendergéséből.)
Csakhogy ez sem volt elég, a jármű továbbra sem akart beindulni. Ennek okát már nem tudta meg olyan könnyen a férfitól, az új információnak bizony ára volt: el kellett intéznie, hogy az évtizedekkel ezelőtt elhalasztott űrkilövés a mai napra tevődjön át elrepítve őt a csillagok felé.
Bár az ötlet őrültségnek hangzott, nem tagadhatta meg a bolond ember talán (sőt, ezek után minden bizonnyal) utolsó kívánságát, felment az irányító toronyba, és elkezdte bekapcsolni a gépeket.
Először felvette a pultra fektetett kulcsot, és elfordította a zárszerkezetben. Ezután megpróbálta bekapcsolni a monitorokat, de azok nem adtak életjelet – mint azt a kis szürke panel eltávolítása után felfedezte, két kilazult drót miatt.
Miután egymáshoz csatolta a kábelek végét, a felkészülés a kilövésre megkezdődhetett:
A gyakorló centrifuga felemelése a daru segítségével, a vérvizsgáló dobozzal mintavétel az asztronauta ujjából – persze a magas alkoholmennyiség miatt az automata nem adta meg az engedélyt a felszállásra, de ezt Kate egyetlen laza ujjmozdulattal elintézte, mikor a saját vérét csepegtette a nyílásba. Innentől már nem állt semmi az űr és a férfi közé, készen állt a felszállásra. Az utolsó pillanatban még kihajította a nadrágszárába rejtett kurblit az ablakon, aztán már süvített is a végtelenbe és tovább.
A kurbli a kiszuperált rakétahajtómű mögötti lépcsőn megközelíthető szirénához kellett, melynek hangjára vadászni indult a sólyom, akit a léghajó közlekedését akadályozó madarak elűzésére idomítottak.

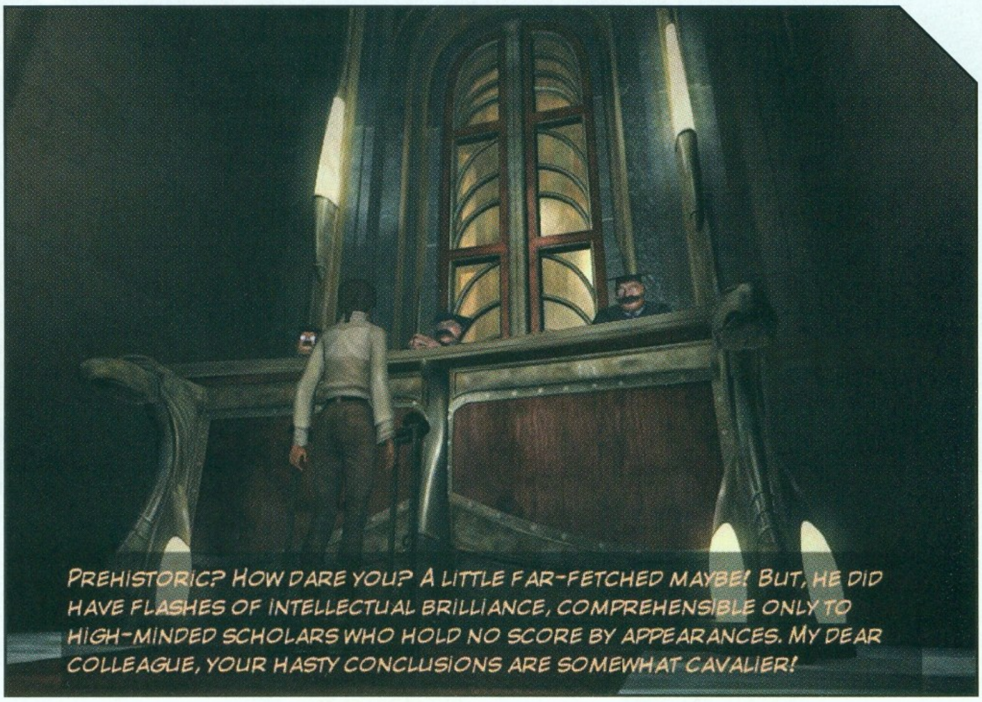
Mikor a hajó automatikája érzékelte a zavaró tényezők megszűnését, beindította hajtóműveit, és Kate jelére elindult a szanatórium felé.
Aralbad

A hajóból kilépve sós permet csapta meg arcát a tenger felől. Kissé megborzongott, itt már érezni lehetett a hőmérsékletkülönbséget a délibb országokhoz képest. Szorosabbra húzta magán kabátját, majd besietett a hotel kapuján, és a portáshoz lépett.
Az nem volt túl gyöngyvirágos kedvében, nem értékelte, hogy megzavarták tévézését, különösen, mivel szemmel láthatóan nem felsőosztálybeli személyről volt szó. Azért a tőle telhető legnagyobb udvariassággal utasított el bármiféle kezdeményezést arra nézve, hogy kapcsolatba lépjen a szanatórium valamely lakójával, és indítványozta, hogy a lány írjon levelet, vagy sajátítsa el a telepátia mesterségét.

Érthető okokból egyik megoldás sem felelt meg Kate elvárásainak. Úgy gondolta, ideje ismét kézbe venni a dolgok irányítását. Kalandjai során a lelki ereje annyira már megedződött, hogy ne sokat tétovázzon apróbb csínyek elkövetésén, ezért – míg a portás nem figyelt rá – kiemelt egy flakon mosószert a gardróbból, és a kerti szökőkúthoz ment, hogy belelocsolja tartalmát a vízbe.
Pillanatok alatt habtenger árasztotta el a kertet, s már a bejárat felé hömpölygött, mikor a lány visszament a hallba, hogy elhúzza az annak ablakát takaró bársonyfüggönyt.
A portás sikoltva rohant ki drágalátos udvarába majdhogynem könnyek közt próbálva seprűjével visszaszorítani az áradatot. Eközben Kate kinyithatta a szanatórium vasrácsát, és a vendégkönyvből kikereshette Helena szobaszámát (1270). Még felkapott egyet a hotellánc katalógusai közül, majd belépett a fürdőhelyiségbe.
Itt találkozott Jamesszel, a lakájautomatával. Hosszú évek óta ő volt Helena leghűségesebb, bár kissé rigolyás társa. Míg úrnője a párás tengeri levegőt szívta a parton, ő most is inkább a falakkal védett meleg szállodában kuksolt, és egyfolytában azon sápítozott, hogy már a sós permet gondolatától is korrózió nyomai ütköznek ki frissen polírozott kapcsolótábláján.

Kate nem sokat foglalkozott vele, megpróbált egyenesen a dokkhoz menni, de a számzár nem fogadott el szobaszámot belépőkód helyett. A szerencse ezúttal is mellé szegődött, mert ebben a pillanatban lépett ki két vendég az öltözőből, és egyikük véletlenül a földre ejtette a kódkártyáját. Ezzel már ki tudott jutni a szabadba, bár kissé feszélyezte, hogy a fojtogató levegő miatt maszkot kellett viselnie.
Helena valóban a lugas alatt ült, és a habokat leste, mintha várna valakire. Igaz, biztos nem rá számított, mégis boldogan állt rendelkezésére, mikor a lány megszólította, de megkérte, inkább az épületben beszélgessenek, ahol semmi nem akadályozza a lélegzetvételt.
Ezzel csak annyi gond volt, hogy James a világ minden kincséért sem akart kijönni a tolókocsival, akárhányszor csöngetett a lány, pedig még a bejárat mellett álló állványhoz is elcipelte a kis harangot, hátha azt a makrancos gépezet hajlandó lesz meghallani. Végül neki magának kellett bemennie, hogy behozassa a művésznőt, különben napestig kint vacoghattak volna a hidegben.
A bárpultnál már fesztelenebb beszélgetést folytathattak: kiderült, hogy Helenát gyengéd szálak fűzik Hanshoz, de már évek óta nem látták egymást. Mikor a lány közölte vele, hogy éppen őt keresi, de nem folytathatja útját, míg az énekes nem vállalkozik még egy előadásra a komkolzgradi bányában, a hölgy szomorúan ingatta fejét, és letörten vallotta be, már nem olyan erős a hangja, mint egykor régen. Talán még francia barátja híres koktélja sem tudná visszaadni egykori csengését.





Kate erről kicsit tovább puhatolózva kihúzta belőle, hogy valamelyik párizsi előadása előtt elment a hangja, de az egyik csapos olyan fantasztikus italt készített neki, mely rögvest kigyógyította minden nyavalyájából. Nagy kár, hogy a receptet nem volt hajlandó megadni, hisz ez lehet az egyetlen gyógyír, mely jelen helyzetben segíthet.

Szerencsére a hotelkatalógusban épp benne volt a kérdéses szálloda telefonszáma, így Kate megpróbálhatott beszélni ezzel a híres Mister George-zsal, de csak az utódját találta a pult mögött. Még jó, hogy távozása előtt a mixer előrelátóan leírt minden receptet, s így ki tudták keresni a hozzávalókat.

Szükség volt egy adag vodkára, blue curacaóra, némi mézre, citromlére, jégre, és már csak össze kellett rázni a shakerben, hogy az ízek összekeveredjenek. Curacaóból akadt még egy kevés a bárpulton, vodka volt elég az asztronautás kalandból, citromot a pult alatti szekrény rejtett, és volt ott egy üveg megkristályosodott méz is, amelyet azonban fel kellett olvasztani. Más hőforrás híján Kate az ülőfürdőhöz ment, forró vizet engedett bele, és belemerítette az üveget.

A gőzölgő víz megtette hatását, a mézet is behelyezhette a többi hozzávaló közé az automatába. A csövek közül leemelte a használati utasításnak megfelelő kottát, majd hozzáfogott a kutyuláshoz. Először az I/O gombot nyomta be, majd leütötte balról a második hangjegyet. Aztán átváltott a violinkulcsra, és balról a harmadik billentyűt nyomta le. Ezután következett a méz és a jég gombja, s végül a shakerrel tette föl az i-re a pontot.

A koktél hatása valóban varázslatos volt, Helena hangjában árnyalatnyi reszelősség sem maradt, noha a művésznő még mindig nem volt megelégedve az eredménnyel. Kate gondolt egyet, és elszaladt egy kristálypohárért a tálalóhoz, melyet a bárpult szélére helyezett, s megkérte a hölgyet, hogy daloljon még valamit. Mikor felzendült a felső cé, meglepő dolog történt, a kristálypohár csörömpölve darabokra hasadt. Ezek után még Helena sem tagadhatta le visszatért tehetségét, Kate oldalán a légihajóhoz indult.

Komkolzgrad. Az előadás gyönyörűen folyt, Kate-et elbűvölték a trillák, mígnem az egyik akkord közepén erős vasrács zuhant az énekes köré. Úgy látszik, az őrült igazgató nem tervezte a koncert gyors befejezését, repetára vágyott, és csapdába ejtette vendégét.

Kate rémületét félretéve a rácshoz rohant, és tétovázás nélkül letörte a lakatot. Immár nem volt kedve finomkodni, az orgonistához szaladt, és csavarhúzójával egyszerűen lefeszegette a kezet, majd Helenába karolt, és eltámogatta a kijáratig. Azonban ő már nem jutott át, mert a rács lecsapódott az orra előtt. Másik kiutat kellett találnia, ezért kiadta a robotkezeket, és Helena lelkére kötötte, hogy késedelem nélkül zárkózzon be a vasúti kocsik egyikébe. Aztán a bányalifthez ugrott, s már inalt is a tárna túlsó vége felé.

Ez alkalommal is túl lassúnak bizonyult, két hatalmas detonáció remegtette meg a földet törmelékkel zárva el a kijáratokat. Még jó, hogy a második robbanás letépte a szellőző kürtőt elzáró rácsot, így Kate átkúszhatott a keskeny nyíláson.

Miután kijutott, a nyitott dinamitos ládához lépett, és kiemelte az utolsó köteg robbanószert, nehogy az eszelős „fantom" még nagyobb őrültségre vetemedjen elkeseredettségében, aztán intett Oscarnak, hogy induljanak, és bevágta magát a fülkébe.

De hátra volt még egy akadály, a sín mellett terpeszkedő szobor lábaiból karnyi vastagságú vasrudak nyúltak ki elzárva a vonat útját. Így végül épp a pirotechnikai szenvedély lett az igazgató veszte, az utolsó szál dinamit a drágalátos robotja lábán landolt ledöntve a rémisztő alkotmányt. A pálya megtisztult, és Komkolzgrad hamarosan már csak a kalandos hét izgalmas emléke volt.

Aralbad. Az út lassan a végéhez közeledett. A szanatóriumba visszaérve Kate búcsút vett a még mindig zaklatott művésznőtől, majd felhúzta a vonatot, és a látóhatárt fürkésző Oscarhoz lépett. Megértette, hogyan „érezhet" most a robot, ily közel a teremtőjéhez, ezért megpaskolta a vállát, és kedvesen a vonat felé terelgette biztatgatván, hogy minden jól fog alakulni.

Ekkor azonban lihegve toppant elé a portás kérvén, hogy távozás előtt fáradjon be a hallba, mert csomagja érkezett. Kate elképzelni sem tudta, ki küldhet neki bármit is ide, az isten háta mögé, ezért kíváncsian vele tartott. Legnagyobb megdöbbenésére a dobozból kicsiny robotmamutot emelt ki, egyértelműen Hans keze munkáját.

Izgatottan rohant végig a szállodán, át a kertbe, ahol végre, annyi megpróbáltatás után ott találta a padon üldögélő Hans Voralberget. Szinte alig tudott kinyögni pár szót, úgy meg volt indulva, makogva nyújtotta előre a szerződést, miközben az öregúr kedvesen próbálta nyugtatgatni. Pár perc múlva ismét a kezében tarthatta az immár szignált papírt, és kissé nehéz szívvel bár, de a New Yorkba induló hidroplán felé lépkedett. Tudta, a nagy kaland véget ért, hazatérhet végre.

Vagy mégsem?

Bird
bird@ipma.hu

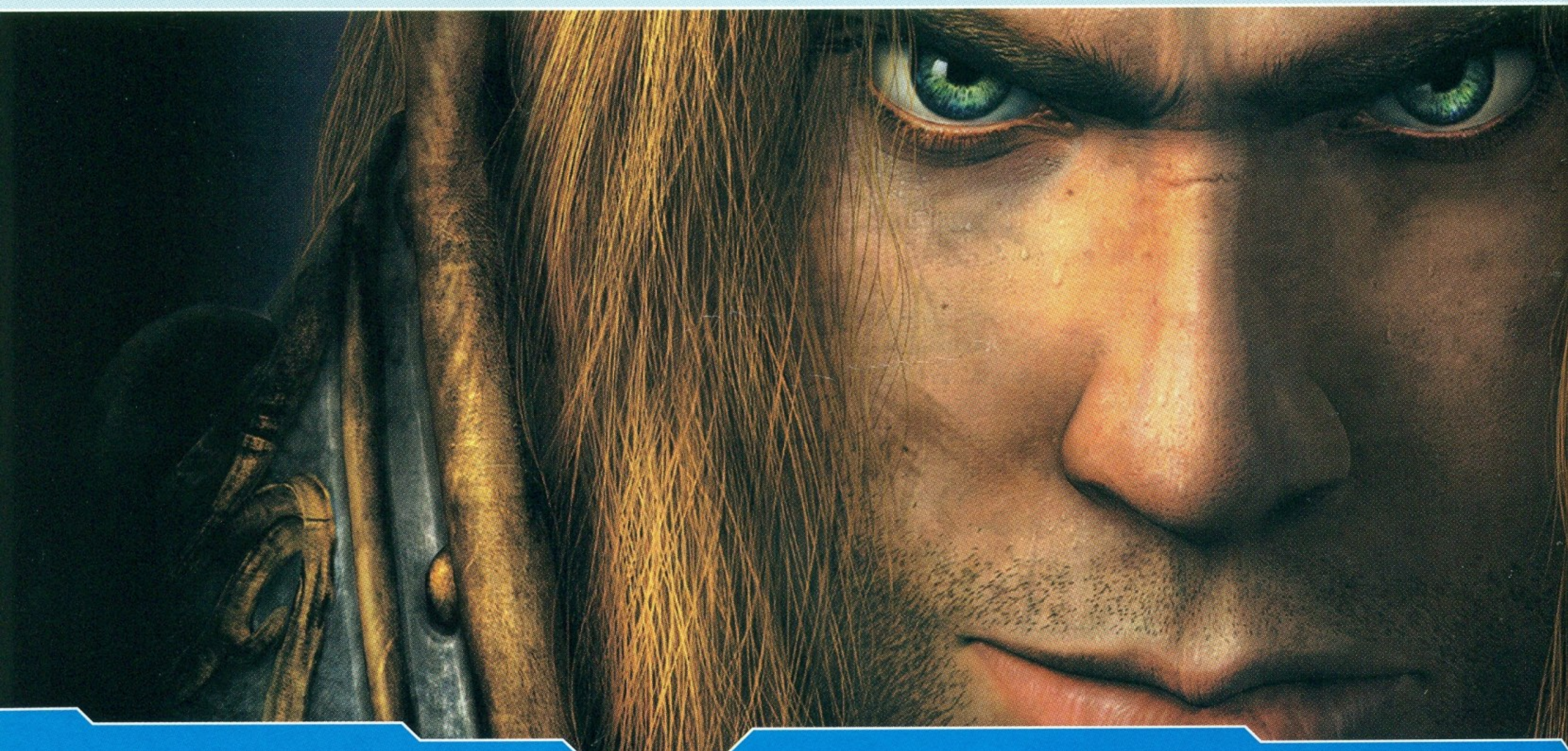
CD MELLÉKLET
csalás háttérkép [javítás] demo

GONDOLATÉBRESZTŐ

Felhúztam magam egy processzorvásárláson. Valószínűleg nem én vagyok az egyetlen játékrajongó, aki sűrűn bosszankodik azon, hogy hamarosan újabb alkatrészbeszerzés révén lesz soványabb a pénztárcája. Ha a gamerek (pláne a teszterek!) képben akarnak maradni, gyakran kell korszerűsíteniük gépeik konfigurációját, a háztartások pedig egyre nehezebben bírják az ilyenkor jelentkező anyagi terheket (szerencsére asszonypajtás nálunk igen megértő ilyen téren). Az alábbiakban megpróbálok rávilágítani ennek a kellemetlen jelenségnek az okára, bár megoldást szinte biztosan nem fogok tudni találni. A morgolódás joga (jus mormorandi, ahogy a nálam okosabbak mondják) viszont mindenkit megillet, úgyhogy most morgolódok egy jó nagyot. Aki gondolja, tartson velem

Géptelenség. Ó, boldog Spectrumos, Commodore-os békeidők! Az ember megvette az alapgépet, és éveken keresztül szórakozott velük felhőtlenül! (Ha nagyon gazdag volt, esetleg egy lemezegységet vásárolt még a dataset mellé...) Az Amiga megjelenésével aztán minden megváltozott: megjelentek az első olyan játékok, amelyek csak memóriabővítővel együtt voltak hajlandók elindulni, de a pokol csak a PC-k megjelenésével szabadult el igazán. Az IBM-kompatibilis computerek tömeggéppé válásával párhuzamosan először XT-ről kellett AT-re upgrade-elni, majd a 286-os és a 386-os gép bizonyult kevésnek egy-egy program futásához, ezt követően pedig a 486 SX-DX-DX2-DX4 számárlétrát kellett végigjárni, hogy aztán az ember az egészet kidobja a Pentium kedvéért. Ezután pedig minden kezdődött elölről, s a kálváriát az „AMD-t vagy Intelt vegyek?"-dilemma és a 3D-gyorsítókártyák megjelenése bonyolította tovább. A helyzet azóta sem változott: a ma még jónak számító Pentium IV 1.5 egy év múlva már csak régi idők procija lesz, GeForce-ainkat pedig lassan sűrűbben cserélgetjük, mint az alsóneműnket... A hardveripar fejlődik, aki nem verseng új technológiákkal a piacon, az elbukik – a hardware-gyártók szempontjából tehát meg lehet érteni a jelenséget. A bicska akkor nyílik ki az egyszeri játékos zsebében, amikor azért költ több tízezer forintot alkatrészekre, hogy ugyanazt a minőséget élvezhesse tovább, mint amit addig megszokott. Sok mai 3D-s program egyáltalán nem – vagy csak nagyon kis mértékben – mutat többet, mint a másfél-két évvel ezelőtti slágerek, és túl gyakran érzi azt az ember, hogy az új játék egyáltalán nem használja ki a méregdrága új kütyüt.

Az idő pénz. Ennek oka a játékgyártó cégek, kiadók utóbbi másfél évtizedben bekövetkezett szemléletváltásában keresendő. A 8-bites tömeggépek virágkorában lelkes amatőrök és kisebb, játékkiadással is foglalkozó vállalatok vitték előre a szórakoztatóiparnak ezt az – akkor még vadhajtásnak számító – ágát, akik a minőség mellett a játék tökéletes működését, a programkód kikezdhetetlenségét tartották szem előtt. A játékok térhódításával és a különböző játékkonzolok megjelenésével aztán megalakultak a szoftverforgalmazó nagyvállalatok, amelyek apránként felvásárolták a kisebb cégeket, és aki nem hódolt be nekik, az szép lassan eltűnt a palettáról. A programozók, grafikusok, tesztelők pedig új ukázokat kaptak: a multik célkitűzéseinek megfelelően (minél kevesebb idő alatt minél több olyan terméket piacra dobni, amelyek nyereséget termelnek) a munkamódszerek megváltoztak. Az egyre durvább játékpiaci versenyben ma már szorosabb határidők alatt kell az alkotóknak egy (már csak úgy-ahogy működő) játékot összehozniuk, és a projectek ütemezésének betartása miatt éppen a forráskód optimalizálására nem jut idő, pedig ez orvosolná az említett gondokat. Ez az oka annak is, hogy az utóbbi években olyan, csak 90-95 %-ig elkészült, felületesen letesztelt játékok kerültek piacra, amelyekhez játszhatatlanságuk miatt később brutális patch-eket kellett kihozni. (SiN, Fallout 2, Black & White, Gothic, soroljam még...?) A nagy konszernek „majd vesz a játékos még 128 megát"-hozzáállása visszahat a hardverpiacra is, ugyanis a hardvergyártók igyekeznek minél jobban kihasználni a gépüket bővítő tömegeket. Az



új alkatrészek néha új foglalattal, új szabványokkal jelennek meg, más típusú gépházat, más alaplapot igényelnek, és ez már több, mint vérlázító…

Nincs mit tenni. Kivételek természetesen mindig akadnak. Az olyan istenként tisztelt játékcégek, mint az id és a Blizzard inkább kétszer-háromszor eltolják a megjelenés dátumát, de csak kifogástalan, nem indokolatlanul nagy hardverhátteret igénylő munkát adnak ki a kezük alól. A régebbi, kiforrott játéktechnológiákkal (például licencelt motorral) készült mai játékoknak is elég annak gépnek a teljesítménye, amelyet egy évvel ezelőtt vettünk, és hálásak lehetünk azért is, hogy az angol és amerikai nagyvállalatok árnyékában próbálkozó külföldi cégek (csehek, oroszok és – bizony, bizony! – magyarok) még tudnak programozni – legtöbbjük sebességben és stabilitásban is leiskolázza a tengerentúli konkurenciát.

Ez azonban csupán 3-4 játékot jelent évenként, így végül csak oda jutottunk, hogy a kispénzű játékőrültek számára nincs igazán kiút ebből a helyzetből. A tehetősek megveszik a legújabb hardvereket, de mi lesz a többiekkel? Mi lesz a zsebpénzből GeForce-ra kuporgató diákokkal?

Első lehetőség: A Hátrányos Helyzetű Gamer (HHG) megbütyköli korábban vett alkatrészeit, feltuningolja a procit, és persze szilikonzsírtól csöpögő ventillátort állít mellé, hogy a CPU ne süljön meg. Meglepően egyszerű megoldás, ám szakértelmet és biztos kezet igényel, arról nem is beszélve, hogy a garancialevelet ilyenkor el lehet dobni.

Második lehetőség: A HHG úgy dönt, hogy magasról tesz az új játékokra. Megáll egy szinten, és onnantól kezdve régi programokat gyűjt, elvégre egykor azok is ugyanolyan szórakoztatóak tudtak lenni, mint a mai 3D-csodák. Szimpatikus megoldás, de múltba révedő alkatot igényel, azon kívül rengeteg akaraterőt. Mert mi lesz, ha megjelenik a Doom 3, és mindenki azt fogja nyomni…? Vajon a HHG meg bírja állni, hogy ne kattanjon rá arra a programra, amelyik hirtelen elkezdi foglalkoztatni az egész gamertársadalmat?

Harmadik lehetőség: A HHG a spórolt pénzéből nem újabb Pentium-alaplap-GeForce kombót vesz, hanem egy konzolt (esetleg mindjárt kettőt). A fix hardverrel megszűnik az upgrade-gond, és emberünk évekig szórakozhat a konzolos játékokkal (már ha meg bírja fizetni azokat, de ez egy másik mese). Logikusnak tűnő megoldás, és akár működhet is, ha a HHG nem várja el, hogy minden PC-s nagy név kijöjjön konzolra is. Mert ha ezt elvárja (miközben a PC-s piac tovább fejlődik, és előbb-utóbb elszáguld konzolja képességei mellett), akkor ugyanott tart, mint a második lehetőség „áldozata”.

Egyre többen választják a harmadik lehetőséget, ami nem feltétlenül szomorú, illetve annyiban talán mégis az, hogy sokan azért döntenek így, mert nincs más esélyük változtatni a helyzeten. Ez van: a nagy cégek szeszélyeinek kiszolgáltatott kisember sztereotípiája a játékpiacot is elérte… Persze, a helyzet annyira azért nem tragikus: mindig lesz egy haver, akinél akad új GeForce, és akinél meg lehet sasolni az új progikat, és mindig lesznek PC Guru játékshow-k, hogy mást ne mondjak.

De azért jól esett morogni egy kicsit…

Stöki

stoki@ipma.hu

HALO 2

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Bungie
Megjelenés: 2003 vége

Mind a mai napig a kedvenc Xboxos játékunk a Halo (PC Guru 2002/02, 79. oldal), amelynek minőségét eddig – szerintünk – semelyik programnak nem sikerült túlszárnyalnia a gépen. A Microsoft egy New York-i sajtókonferencián mutatta be a kiválasztottaknak a második részt, amelyet ugyanaz a Bungie készít, mint az eredetit.

A két és fél perces videóból (sajnos csak szeptemberben teszik elérhetővé mindenki számára) több dolog is kiderült; az első ezek közül, hogy a játék grafikája több szinttel javult. A programozók minden eddig ismert különleges effektet használnak, sőt, Chris Butcher szerint „az általunk kifejlesztett grafikus megoldások annyira fejlettek, hogy még megfelelő nevet sem találtunk nekik". Azt hisszük, a képeken is átjön, hogy a játék milyen eszméletlenül jól néz ki – a fegyverek például teljesen valóságosnak tűnnek, és a tájat is sokkal részletesebben munkálták ki.

Arra is fény derült, hogy a Halo 2 a Földön (is) fog játszódni – az idegenek megtalálták anyabolygónkat, és a zöld páncélban pompázó Master Chief csak akkor ér oda, amikor már majdnem minden elveszett. Ellenfeleink között rengeteg új lény lesz, és járművekből, valamint fegyverekből is sok újdonsággal fogunk találkozni.

A harmadik újítás – bár ez nem a videóból, hanem a sajtótájékoztatóból derült ki – az lesz, hogy immár teljes gőzzel támogatják az internetes játékot az Xbox Live rendszeren keresztül. Lesz deathmatch, CTF, meg minden megszokott dolog, de mi annak örülünk igazán, hogy hatalmas csatákban is részt vehetünk majd; többtucatnyian is küzdhetünk egyszerre a Covenant erők ellen (mint ahogy azt a régi PC-s videókban is látni lehetett).

A Microsoft büszkén jelentette be, hogy az eredeti Halo már a kétmilliós eladott példányszámot is meghaladta – biztosak vagyunk benne, hogy a második rész túl fogja szárnyalni ezt a sikert is.

PROJECT GOTHAM RACING 2

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Bizarre Creations
Megjelenés: 2004 eleje

Az Xbox megjelenésekor a PGR volt a legjobb autóversenyes játék, és ez egészen a RallySport Challenge megjelenéséig így is maradt. Persze nem kell félteni a Bizarre-fiúkat, már bőszen készítik a folytatást. Ebben ötvennél is több autó fog helyet kapni (az eredetiben 29 volt), amelyek természetesen szépen törnek is majd. Ez főként azért meglepő, mert a sportkocsi-gyártó cégek ezt általában nem szokták megengedni. Itt azonban ripityára zúzhatjuk Jaguárunkat, Porschénkat és Ferrarinkat – utóbbi cég egyébként teljes erővel felsorakozott a program támogatói közé, a legújabb modell, az Enzo Ferrari is itt lesz először kipróbálható konzolon.

Azt egyelőre még nem tudni, hogy hány város lesz, de az már biztos, hogy a skóciai Edinburgh és Hong Kong köztük lesz (ötnél mindenképpen több bet fognak belepakolni). Természetesen a grafika is sokat fejlődött, ez főleg a városokon, a környezeten lehet megfigyelni – a házak már szinte teljesen valósághűek. A kocsik eddig is nagyszerűen néztek ki, e téren újdonságot jelent az önárnyékolás, amit kitűnően meg lehet figyelni a mellékelt képen.

Igen nagy figyelmet fordítanak az online játékra is, többek között új kocsikat tölthetünk le, illetve az egyes pályákon nyújtott legjobb teljesítményünket mutató szellemautót cserélhetjük el másokéval.

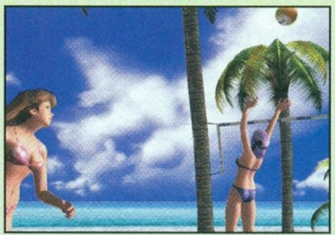
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

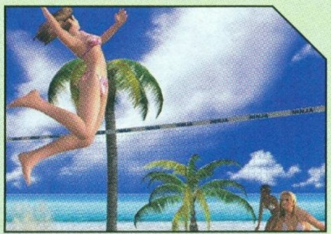
Kiadó: Tecmo
Fejlesztő: Team Ninja
Megjelenés: 2002. november

Májusi számunkban számoltunk be a japán Tecmo cég verekedős játékáról, a Dead or Alive 3-ról, és örömmel nyugtáztuk nemrégiben azt, hogy a DOA4 már fejlesztés alatt áll, és a jövő év végén kerül a boltokba. Ez azonban nagyon hosszú idő – kínszenvedés lenne a gyönyörű DOA-lányok nélkül végigvárni, ezért aztán a fejlesztők tesznek egy vargabetűt: röplabdás programot adnak ki, amelyben csak a már ismert hölgyek vesznek részt (no meg két új leányzó).

Arról egyelőre semmit nem lehet tudni, hogy a játékmenet milyen lesz, de a képeket látva ezt valószínűleg senki nem fogja hiányolni – ilyen grafikát, ilyen részletesen megformált karaktermodelleket még nem nagyon láttunk. A Tecmo elnöke szerint ez lesz „az eddigi legszexisebb játék", és rengeteg apróssággal kedveskednek a röplabdázásban megfáradt játékosoknak: lesz póker (remélhetőleg a vetkőzős fajtából), szépségverseny, egy kis játékterem, ahol a DOA3-mal lehet játszani.

Emellett a meccseken nyert pénzből százféle fürdőruhát, ötvenféle kiegészítőt vásárolhatunk a legmerészebb tangáktól kezdve egészen a vörös műkörmökig. Alig bírunk magunkkal...!





ENCLAVE

Fejlesztő: Starbreeze / Kiadó: Conspiracy Entertainment

Napjainkban sajnos egyre kevesebb szerep jut a fantasy elemekkel felruházott akciójátékoknak, amelyek jó pár évvel ezelőtt reneszánszukat élve olyan kincsekkel gazdagították a műfaj palettáját, mint a Drakan, a futurisztikus Heavy Metal FAKK 2 vagy legutóbb a méltatlanul elfeledett, ám kiváló Rune. A Starbreeze azonban szakítva a trendekkel a napokban a kereskedelmi csatornákra bocsátotta minden idők legszebb harmadik személyű akciójátékát, az Enclave-et.

Designból jeles. Az Enclave képi világa, zenéje hangulata soha nem látott és érzett mélységekbe ragadja magával a játékost, aki minden egyes küldetés teljesítése után alig várja, hogy az újonnan megnyílt világ ismét magához húzza. Igen, az Enclave egészen egyszerűen gyönyörű, és szerkesztőségünk véleménye szerint az eddig készített legszebb játék, mely valaha napvilágot látott. Annak ellenére, hogy az Xboxon má-ra-már evidensnek számító parádés vízfelületek megjelenítésén kívül egyetlen különleges effektust sem támogat, mégis, a pályatervezőknek és a grafikusoknak köszönhetően milliméterpontosan és szakértelemmel feltextúrázott pályák minden képzeletet felülmúló látványt varázsolnak a képernyőre. Mindez persze nem lenne elég az üdvösséghez, és ezzel szerencsére a Starbreeze-es srácok is tisztában voltak, minek köszönhetően nem csak a csodálatos képekkel kápráztatnak el bennünket, hanem gyönyörű, szimfonikus zenéket komponáltak produkciójukhoz, amivel sikerült új szintre emelniük az audiovizuális élményről eddig kialakult képet.

A változatosság gyönyörködtet. Az Enclave lényegében fantasy elemekre épített hack 'n' slash, amelyben célunk csupán a pályákon való előre menetelés, amit a készítők néha egy-egy logikai feladvánnyal, illetve kapcsolók megfelelő sorrendben történő aktiválásával színesítettek, ám ez az egyszerű játékmenet mégsem öli meg a játékélményt. Hogy minek köszönhető mindez? A válasz roppant egyszerű! Az Enclave minden egyes küldetése más és más képi világgal és az ehhez tökéletesen illeszkedő hangulattal lett felvértezve, ráadásul a két választható küldetéscsoport (Light és Dark Campaign) 14-14 szintje a fokozatosan elnyerhető kampányonkénti 6-6 (Knight, Sorcerers, Hunters stb.) karakterosztály bármelyikével végigjátszható. Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy a barbárral teljesen más stratégiát kell alkalmaznunk, mint teszem azt, a varázslónővel, minek köszönhetően töméntelen számú lehetőség nyílik egy-egy küldetés végigjátszásához.

Konzolbetegségek. Az Enclave minden erénye ellenére sajnos távol áll a tökéletes játékról kialakított képünktől. Hiába a káprázatos képi világ, a magával ragadó hangulat, ha a programban felejtett számtalan apró bug, és a néha már frusztrálóan nehéz pályaszakaszok elveszik a kedvünket az egésztől, ráadásul játék közben nem lehet menteni, minek következtében egyetlen elhibázott ugrást követően kezdhetjük elölről az egészet. Kivételt képeznek ez alól a főellenségek előtt elhelyezett checkpointok, melyek használata némi pénzmagba kerül. Ugyancsak lesújtóan nyilatkozhatok a gép mesterséges intelligenciájáról, amely tulajdonképpen nem is létezik, ráadásul ellenfeleink minden egyes újrakezdéskor ugyanonnan, ugyanazzal az arzenállal törnek az életünkre.

Konklúzió. Az Enclave minden hibája ellenére kiváló játék, amit mi sem bizonyít jobban, hogy heteken keresztül Grath-szel és Shoebaronnal éjszakába nyúló partikat rendezve, egymás kezébe adva a kontrollert megállíthatatlanul hagytuk magunk mögött a pályákat, és epedezve vártuk a következő megmérettetést. Mint ahogy arról már az E3-as beszámolónkban olvashattátok, a jövő év elején napvilágot lát a PC-s verzió is, és akkor minden kedves olvasónk belevetheti magát az Enclave csodálatos világába... higgyétek el, nem fogjátok megbánni!

Sasa
sasa@vogel.hu

› ENCLAVE

MORROWIND

Hali Mocsy!
Szeretnék párat mondani, meg kérdezni is Morrowind ügyben:
1. Az újságban a képeken láttam, hogy a Daedric shieldet hordod, és egy kicsit meglepődtem, mert ugyanabban a szobában találod meg a játék legjobb pajzsát, ahol a daedric cuccokat Ashurnabitshapiban. Lehet, hogy nem vetted észre?
Ha bemész abba a szobába, ahol megölöd a golden saintet (paralizálós kardút:)), megtalálod: szemben a plafonnál csüng a falon (Eleidon's Ward kb. 30%-kal jobb a védelme a daedricnél, meg gyógyít is)
Köszi az infót, tényleg nem vettem észre.
2. Lécci mondd már el, hol van a két legerősebb fegyver (a blunt weapon meg a short blade).
Kövesd a fő szál eseményeit, akkor megtalálod a két fegyvert a Ghostgate mögötti várakban.
Meg mondj már lécci jó helyeket, ahol jó cuccok vannak, mert akkora ez a 'va kontinens, hogy...
Rengeteg ilyen tárgy van, a teljes lista több oldalt megtöltene. A legerősebb nehéz páncélt (Dragonbone Cuirass) Vivectől délkeletre találod, a Mudan Grottóban, a víz alatti barlangban. (Kell egy olyan tekercs, amely nyitja a 100%-os ajtókat).
A legjobb könnyűvért Tel Fyrben található, a mágustoronyban (azt a fickót kell keresni, aki a corpus betegséget gyógyítja). A közelében van egy 100-as szekrény, ott találhatod meg a Cuirass of the Saviors Hide-ot. Ez 60%-ot ad a mágia-ellenállásodra. Ehhez vedd fel a Boots of Blinding Speedet (az úton Ald'Ruhn és Caldera között), és hihetetlen mértékben felgyorsulsz. A csizma által okozott vakságot a mágia-ellenállás tompítja.
3. Még azt szerettem vóna kérdezni, hogy egy párszor elszívták az értékeimet, visszaállítottam, de még mindig ott a listában, hogy miből mennyit vesztettem, ez a visszaállítás után sem tűnik el (potionnel).
Ez ismert bug, úgy tudom, a hivatalos patch orvosolja ezt a gondot.

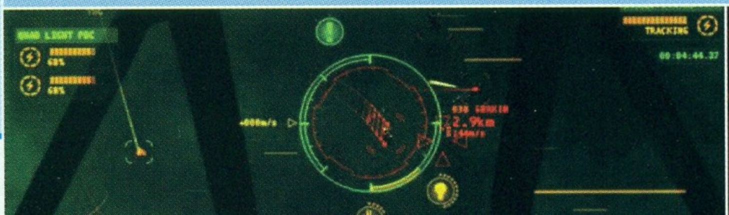
I-WAR 2

Szia Chris!
Az Imperium War II: Edge of Chaos „The Heist" című küldetésben elakadtam. A dolgom „csak" annyi lenne, hogy csóró TUG hajómmal bemegyek egy Maas bázisra, és elhozok egy konténert, amely mindenféle vadászgéppel van tele.
A hamis Maas kódot megszerzem a Junkyardon, egy konténer „Nano Surgeon"-t adok érte (40 erőforráspont).
Találkozok Jafsszel bázis közelében, bedokkolok, a SnRV-n a hamis kódot aktivizálja Jafs, és rövid időn belül már a bázison vagyunk. Kb. 4-500 m-re a konténertől Jafs megáll, és csak kb. 20-30 mp után indul tovább. Ezalatt ledokkolok, és azonnal bekapcsolom a dokkoló autópilótát célpontként a konténert adva meg. Kis szerencsével rákapcsolódok, és elindulok kifelé a bázis LDSI mezőjéből. Amint kint vagyok, ugrok hazafelé, és ekkor történik a baj. Utánam küldenek egy rakétát (egy LDSI-t??), ami törvényszerűen eltalál. Ekkor a rakomány leszakad, a hajó felrobban, Game Over. Vagy 50 próbálkozás után ez a legszebb eredmény.
Mit tegyek, hogy a küldit meg tudjam csinálni?
- Harcba szállni a Maas hajókkal nem tűnik valami nagy ötletnek. Nyomasztó a túlerő.
- Vigyek egy értékesebb cuccot a Maas azonosítóért cserébe, és akkor egy újabb kódot kapok? A jelenlegi szöveg ugyanis az, hogy a Maas Security tisztje jól lecsesz, hogy milyen régi azonosítóval futkározok, nem tudom-e, hogy már kétszer is lecserélték a kódokat. Engedélyt ad, hogy meglátogassunk valami lerakóhelyet, de aztán irány egyből a Security szoba, ahol új kódot kapunk. De hiába vitetem magam Jafsszel a „szemétlerakóhoz", ahogy ledokkolok, kezdődik a riadó, és onnantól kezdve 5 mp-em van hátra. Legalábbis nem sokkal több.
- Próbálkoztam nullához közelire levett energiával, hátha sikerül lopakodni. Nem sikerült.
- Próbáltam minden energiát a pajzsokra, máskor a hajtóművekre tenni. Nem sikerült.
- Sikerül néha olyan hamar a konténerre dokkolni, hogy még tart a Security tiszt dorgálása a régi kódokról. Amíg beszél, nincs riadó. Ahogy elhallgat, van. Eredményt ld. fent! Soha nem hittem, hogy egy játékban segítséget fogok kérni, de most eljött az idő. Biztos azért bánt, hogy elakadtam, mert ezt a játékot képes voltam eredetiben megvenni. Többek közt (illetve kizárólag) a Te tavalyi játékbemutató cikked alapján! (PCG 2001/07 - 94%). Nem vádollak, és nem akarok Benned bűntudatot ébreszteni...:) csak egy egész picit...:) annyit, hogy megírd nekem, Neked hogy sikerült a pályát legyűrnöd.
Türelmedet és válaszodat előre is köszönöm!

Szilvási Ádám

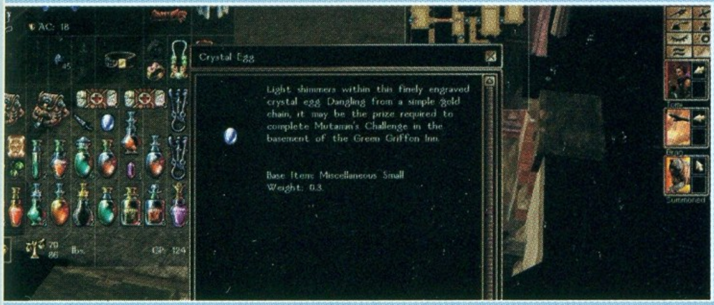
Mindenek előtt, ha bárki elakadt a játékban, telepítse fel a legutolsó patch-et a 2001/12-es CD-mellékletünkről. Ez a csomag rengeteg küldetést kijavít, e nélkül sokat lehetetlen teljesíteni. Ezután pedig jöhet a HEIST nevű küldetés megoldása:
A feladat az, hogy megkaparints egy MAAS bázisról pár, vadonatúj turret fightereket tartalmazó konténert. Első ízben kelleni fog egy új IFF-t, amelyet 50-70 erőforráspontot érő árúért kapunk cserébe. Ezután egy megbeszélt helyen találkozunk Jeffsszel, akire rádokkolva becsempészhetjük magunkat az oroszlán barlangjába. Itt több olyan tárgyra is felhívják a figyelmünket, melyeket használnunk kell. Először is vegyük át az irányítást a közelben dolgozó roboton (shift+r / remote control). Ekkor a távirányítással vezérelt hajóval szedjük fel az egyik konténert, melynek megnevezése „useful pod". Ezzel kell kicserélnünk a „fighters" nevű konténert úgy, hogy a hamis csomag ugyanarra a helyre kerüljön - 100-200 méteres pontossággal, a fighters location nevű célpont segíthet. Ha megbizonyosodtunk arról, hogy a cserét tökéletesen hajtottuk végre, vigyük vissza a szajrét a szemétlerakó telepre, ahova minket irányítottak. Innen pedig már megy minden, mint a karikacsapás...

Chris



› Neverwinter Nights

Szia!
A Chapter 2-ben a Luskanba vezető North Road nevezetű helyen van egy fogadó, a Green Griffon Inn, amelyben egy Mutamin nevű pasas található. A ládába a szobor feladványára válaszoló tárgyat kellene tenni.



A labirintusban találtál néhány kristálytárgyat, ezek közül az egyik választ ad a feladványra, mégpedig a tojás (crystal egg).

Más. Ugyanezen a szinten a térkép felső részének közepe felé van egy fehér fényárba burkolózó oszlop, a Pillar of Light.
Ha beszélsz Gammal, aki az oszlop közelében segítséget kér (gyógyítsd meg), elmondja, hogy a közeli teremben láthatatlan lények vannak (v.stalker), amelyek a fény oszlopának közelében megsemmisülnek. És tényleg. :) Csalogasd ide őket, és az oszlop áldott fénye hatására elpusztulnak.

Lily

Hello!
A Neverwinter Nightsszal érdekes probléma merült fel:
A Chapter 1-ben, a prison break nevű misszióról lenne szó, annak is a legalján, amikor megölöm azt az embert, aki kiszabadította a foglyokat, az angol végigjátszás szerint jönnie kellene az egyik Waterdhavian szörnynek, de az sehol sincs!!! Így pedig nem tudom megcsinálni a főküldetést! Level 4-es Paladinom van, Tomi Undergallows az NPC, ha ez segít. KÉRLEK, SEGÍTS!!!!!!!
Előre is kösz

doc9

Szia!
Az 1.21-es patch óta van ez a hiba, hogy nem mindig jelenik meg a devourer. Leírom egészen pontosan, mit kell tenni ahhoz, hogy megjelenjen:
1. Menj le a börtönben a devourer's lair szintig.
2. Nyomd meg a ~ gombot, és írd be a következőket (pontosan!). A sorok végén nyomd le az ENTER-t.
DebugMode=1
dm_spawncreature M1Q1_DEVOUR
Ekkor először megtámad, de aztán barátságossá válik. A megöléséhez nyomd meg ismét a ~ gombot és írd be (sor végére ENTER):
dm_cowsfromhell
Ezt lehet, hogy többször is be kell írni, hogy meghaljon... Amikor az agy megvan, ismét nyomd meg a ~ gombot, és írd be (sor végére ENTER):
DebugMode=0
Ennyi. Az új patch bétaverziója már kiküszöböli egyébként a hibát.
Jó kalandozást!

Lily

› Kérdések

Szia Dauby & Mocsy,
Nagy bajban vagyok. A Hitman 1. részében a hajón szenvedek, nem találom a gépházat.
1 régebbi PC Guru leírással sikerült idáig eljutnom, de most ennél a hajós résznél nem találom a gépházat, ahol hatástalaníthatnám a bombát. Már vagy 2 hete ezzel szenvedek.
Előre is kösz.

Bye. Szűcs Péter

Háj, Mocsy!!!
Nna, van 1 kicsi bajom a Totális Annihiláció Kingdomszban. Azt hiszem (Ez 1 vagy 2 szó? 2 – a korr.), a 22. küldetés. Ki kell szabadítani legalább 12 rabot Tárosz fogságából Verunával.
Én 19-et mentettem meg, de itt elakadtam. A pályán már csak egy pár Mage Tower van, egyébként mindenkit kiirtottam. Az sem segített, hogy elolvastam a feladatot. Szerintem az utolsó mondatban van a megoldás, csak én nem értem. Szerintem valami olyasmi, hogy „Térítsd magához a nyugati szigeten azokat". De hogy????

Na, mind1. Jó lenne, ha a TAK virtuális ősönjébe dobná' 1 ment...ő...övet.

MaT

Üdv!
Gondban vagyok a Kingdom Under Fire Gold 5. pályáján a szörnyeknél. Már az egész pályát végigjártam. A Lilyt és a Rick Bloodot is feltornáztam már padlóig (Level 9). Légyszi segíts!!!!!!

Köszi, Dávid

Szeva Mocsy,
Egy kis segítségre lenne szükségem a Blade of Darkness című játékkal kapcsolatban: a 8. vagy a 9. pályán (asszem, ez az, ahol egy sárkány repked) nem találom a Torony kulcsát. Lécci segíts. Esetleg a rúnák helyét is elárulhatnád. Lécci e-mailben válaszolj. Előre is kösz.

Fonix

Szia Mocsy!!
Roland vagyok, és 1 nagy problémámmal fordulok hozzád! Ha jól emlékszem, te teszteltad a Z Steel Soldiers nevű játékot. Na, vele van 1 kis problémám:((Remélem, tudsz segíteni!!!
Mission 22. Hawaii psycho a pálya neve. (Free Horowitz from the cell. Evacuate Horowitz to safety.) Ha jól értem, mentsem meg a Horowitz nevű tagot, és vigyem biztonságos helyre...
Na, ott a problem, hogy legyilkolom az ellent, de sehogy sem bírom kihozni a tagot a cellából.
Mindig felrobban minden. Mi a megoldás? Minden általam ismert variációt kipróbáltam, de semmi... Help!!!!!! Légy szíves, ha emlékszel még a játékra, és ismered a megoldást, válaszolj, mert nagyon szeretném végigjátszani ezt a remek játékot.

Roland

Hello Mocsy!
Van egy kis gondom a GTA3-mal. Előre szólok, hogy eredeti, éppen ezért nem értem, mi a baj. Nem tudok UZI-val lőni a kocsiból!!!

Megnéztem az optionsben, és ott be van állítva, hogy kocsiból Ctrl-lal, Numo-val vagy bal egérgombbal lehet. De nekem nem lő!!! Senkire. Kóddal kértem egy tankot, de az bezzeg lő. Légyszi, segíts, fogalmam sincs, mi a baj.

Ja, még annyi, hogy a progit a WinXP-mre tettem fel, de ott nem írja ki a szövegeket (ez is gond), ezért a ME alatt futtatom. Nagyon kéne, mert a köv. küldetést ezzel kéne megcsinálni, egyébként meg r**adt nehéz, és én nem vagyok egy hardcore játékos.

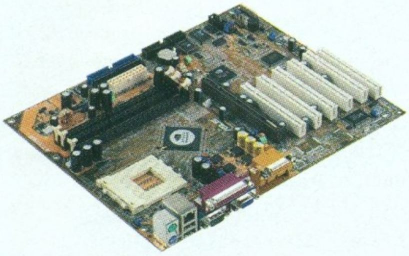
Köszi Wraith

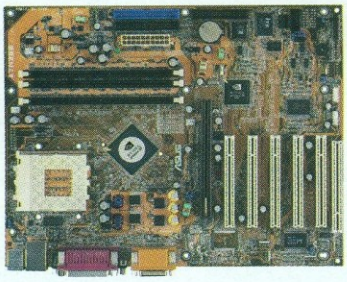
Szia!
Nagy problémám van nekem, remélem, tudsz segíteni. A Soldier Of Fortune II-ben elakadtam azon a pályán, amikor Hong Kongból tartok hazafelé Samhez, de a könyvesboltot felrobbantják. Samet megtaláltam, de nem tudom, hogy kell kivinni, vagy utána mi a teendő.
Már a mentősöknél is voltam kint, de a tüzet nem olthatják el, mert nem engedik nekik.

Segítségedet előre is köszönöm,

Zsolt

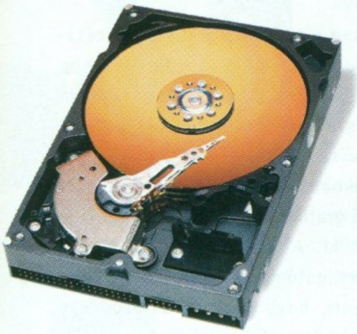
AMD: ATHLON XP ÉS HAMMER PROCESSZOROK





Az elmúlt hónap során számos, egyelőre hivatalosan meg nem erősített hír érkezett szerkesztőségünkbe az AMD közeljövőben megjelenő processzorait illetőleg. Ahogy arról rovatunk keretein belül már többször beszámoltunk, a processzorpiac jelenlegi két legnagyobb vetélytársa, az AMD és az Intel között tovább folyik az egyre nagyobb teljesítmények eléréséért folytatott versengés. Bár kicsivel később, mint a piacvezető processzoróriás, az AMD is rákényszerült a 0,13 mikronos csíkszélességű gyártástechnológia adaptálására. Az átállás kezdeti nehézségei, valamint a folyamatosan hibás tesztpéldányok legyártása miatt a cégvezetés úgy határozott, hogy elkészítik a 0,13 mikronos Thoroughbred magnak átdolgozott változatát. Minthogy akkoriban az Intel már hivatalosan is bejelentette a megnövelt órajelű Quad Pumped Bus technológiájának közeljövőben történő bevezetését, az AMD fejlesztőmérnökeinek sem maradt más választásuk hátra, minthogy szintén valami hasonló, átütő erejű változtatást vigyenek véghez saját termékükben ahhoz, hogy az a későbbiekben megállja helyét a konkurencia fejlesztette társaival szemben. Ennek megfelelően a cég meg is kezdte az emelt órajelen és megnövelt buszfrekvenciával – Front Side Bus (FSB) – működő Athlon XP processzor kifejlesztését! Annak ellenére, hogy e téren számtalan spekuláció létezett már korábban az AMD szándékait illetőleg, jelenleg csupán ez a hír jelenti az egyetlen, habár kézzelfogható, ugyanakkor kétséges bizonyítékot a dolog valós mivoltát illetően – eltekintve a közelmúltban bejelentett legújabb lapkakészletektől: Nvidia nForce2 illetve VIA KT333CE, melyek egyaránt támogatják a 333 MHz-es, az AMD által egyelőre nem hitelesített FSB frekvenciát. A hírek szerint a cég egyelőre két tesztpéldányon végzi kísérleteit, mely modellek 2,0 GHz-en (PR 2400+) és 2,13 GHz-en (PR 2600+) működnek. A folyamat végeztével, hogyha az új maggal kapcsolatos tapasztalatok és eredmények egyaránt jelentős pozitív változást mutatnak a korábbi Palomino és Thoroughbred magokhoz képest, akkor a cégvezetés újraértékeli a processzorral kapcsolatos terveit, és három héten belül határoz sorsáról. Sajnos a Thoroughbredet követő, kibővített másodlagos gyorsítótárral rendelkező Barton kódnév alatt fejlesztett processzormagokat nem említették a hírekben, ami számos lehetőséget ad a találgatásra. Mint közismert, a Barton mag az AMD nyolcadik generációs, Hammer processzorarchitektúrájának fejlesztése során szerzett tapasztalatok alapján kerül optimalizálásra, mely processzor magasabb órajeleken és buszfrekvenciával kerül forgalomba Athlon XP társainál, így egyes feltételezések szerint nem teljesen kizárt, hogy a hírekben szereplő fejlesztés maga a Barton processzormag leírását tartalmazná...

Annak ellenére, hogy az AMD következő generációs Hammer processzorai még meg sem jelentek, különböző fórumokon máris számtalan fiktív elemzés olvasható jövőjükkel kapcsolatban. Legtöbbjük a processzorban felhasználásra kerülő memóriavezérlő életképességét, valamint a szintén benne található másodlagos gyorsítótár méretét és funkcionalitását vitatja. E két dologról szeretnénk most rövidebb elemzést bemutatni, mely a következő lenne: tudvalevő, hogy az asztali gépekben felhasználásra kerülő Athlon-64, illetve a szerverekbe szánt Opteron processzorai a tervezési fázis elhúzódása, valamint az AMD a 0,13 mikronos gyártástechnológiával kapcsolatos tapasztalatlansága miatt a közeljövőben csupán 256 KB és 1024 KB másodlagos gyorsítótárral fognak rendelkezni. Ez a jelenlegi előrejelzések alapján a következő, finomabb gyártástechnológiára való áttéréskor fog csupán megkétszereződni. Ennek a cég részéről elsősorban költségkímélő okai vannak, hisz minden váltás előtt a processzort újra kell tervezni, és az éppen aktuális technológiához optimalizálni. AMD-hez közeli forrásoktól értesültünk, hogy a cég már a jövő évben megkezdi a 0,09 mikronra való átállás első lépéseit, amit a harmadik, vagy negyedik negyedévben a próbagyártások, illetve 2004 elején már a sorozatgyártás fog követni. Mivel a jövőbeli Hammereknek az Intel Northwood/Prescott illetve a szerverekhez fejlesztett Nacoma – 667 MHz QPB(!), 1 MB L2 cache – maggal rendelkező processzoraival szemben kell majd helyt állniuk, ezért nagyon valószínű, hogy az újratervezés alkalmával az addigra maximálisan elérhető órajel és a megnőtt sávszélesség miatt már DDR-II szabványú memóriavezérlővel lesznek ellátva. Mire ez a folyamat végbemegy, a DDR-II-es memóriák lassan egynegyed éve lesznek kaphatók a piacon, tehát a kompatibilitás és az elérhetőség egyaránt biztosított. A processzor megnőtt műveleti képességeinek minél nagyobb mértékű kiaknázása végett gyorsabb adatáramlásra lesz szükség a processzor felé/-től, így nem elképzelhetetlen, hogy a fejlesztések listája addigra a HyperTransport protokoll 2.0-ás változatával is bővül. Ezek a tervek és jóslatok alapján úgy néz ki, hogy a Hammer architektúra jó ideig meghatározó eleme marad az AMD termékportfoliójának.

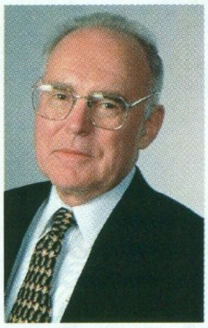


WESTERN DIGITAL: WD2000BB „DRIVEZILLA”

Az elmúlt időszakot alapul véve olybá tűnik, hogy a Western Digital az IDE csatolófelületű merevlemezeiben alkalmazott innovációi révén nem csak az új gyártástechnológiák pionírjává, de az üzletág egyik legmeghatározóbb résztvevőjévé is válik. A mindenki által tapasztalható, ugrásszerű fejlődés nemrégiben a cégvezetés egyik igen radikális döntését követően indult meg, mikor is az a határozat született, hogy végképp feladják a vállalat SCSI merevlemezrészlegét, és minden energiájukat az IDE csatolófelületű meghajtók teljesítményének javítása érdekében folytatott kísérletekre fordítják. E kísérletek keretein belül egyre újabb technológiai megoldásokat fejlesztettek ki, valamint a későbbiekben implementáltak egyes termékeken belül: így például a WD1000JB merevlemez esetében a világon elsőként alkalmazott 8 MB méretű puffer – és az ehhez igazodó igen agresszív firmware -, mely révén a 7200-as fordulatszámon üzemelő meghajtó egy 15000-es SCSI egység teljesítményével büszkélkedhetett! Miután az utóbbi hónapokban a konkurens cégek – Samsung, Seagate, IBM – egyre nagyobb adatsűrűségű lemezekkel dolgozó merevlemezeket jelentettek meg, nem számított nagy meglepetésnek a hírek közt feltűnő új, Western Digital sajtóanyag. Ennek tüzetesebb átolvasása után azonban kiderült, hogy a cég legújabb WD2000BB névre keresztelt meghajtója ismételten csak világújdonságnak számít, hiszen nem kevesebb, mint 200 GB-os kapacitással rendelkezik! A cég új zászlóshajója ezt a hatalmas értéket három, egyenként 66,7 GB-os lemez alkalmazásával éri el, mely megoldás szintén egyedülállónak számít az iparágban. A WD2000BB mellett a Caviar sorozat több új termékkel gazdagodik. Ezek tulajdonságaikat tekintve mind azonos paraméterekkel rendelkeznek, és így mindegyikükre az ATA/100-as szabványú csatolófelület, a 2 MB méretű puffer, 7200-as percenkénti fordulatszám, illetve 8,9 ms-os elérési idő a jellemző. Mivel az eredeti ATA/100-as szabvány nem engedi meg a 137 GB-ot meghaladó kapacitással rendelkező merevlemezek működését, ezért a Western Digital mérnökei ennek továbbfejlesztett változatát alkalmazták, mely a korábbi 28-bites címzésével ellentétben, már 48-bitest használ. Az új megoldásnak egyetlen hátulütője van, történetesen pedig az, hogy kizárólag a Windows XP operációs rendszer alatt képes működésre, ott is csupán az első Service Pack installálását követően. Az ettől különböző operációs rendszerekkel üzemelő számítógépekhez a cég különleges vezérlőegységet kínál fel alternatívaként, mely az új merevlemezekkel egy időben kerül majd forgalomba. A „Drivezilla” becenévre is hallgató WD2000BB jelenleg 400 dollár körüli áron rendelhető meg a Western Digital oldaláról.

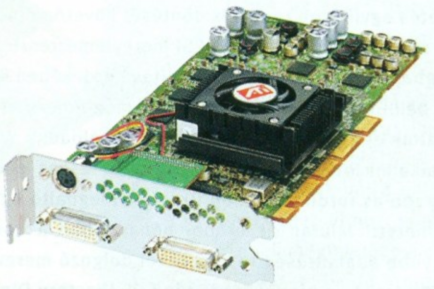
Western Digital®

GORDON MOORE: ÚJBÓL DEFINIÁLT MOORE TÖRVÉNY



A processzoróriás Intel cég alapítója, valamint a méltán híres „Moore törvény” megalkotója, Gordon Moore nyilatkozta nemrégiben, hogy jóslata, mely szerint a processzorokban felhasznált tranzisztorok száma kétévenként megduplázódna, lassan nem lesz többé helytálló. Kijelentését azzal indokolta, hogy a mikroprocesszorok die méretének eddigi csökkenésére jellemző tendencia egyre jobban lassulni látszik, így a tranzisztorszám ily mértékű növekedésére a jövőben csupán négy-ötévente lehet majd számítani. Ugyan a jelenlegi tempót még egy darabig fenn lehet tartani a 240 nm-es hullámhosszon működő EVU - Extreme Ultraviolet Lithography – gyártástechnológia bevezetésével, ám a lassulás elkerülhetetlen, hiszen a jelenleg alkalmazott CMOS technológia a 0,03 mikron megjelenésével eléri végső korlátjait. A sajtó képviselőinek kérdéseire, hogy Moore véleménye szerint hol történik majd meg a következő nagy áttörés a számítástechnikában, Moore azt válaszolta: „ez egyértelműen a beszédfelismerés területén fog bekövetkezni, mikor is a felhasználóknak megadatik a lehetőség, hogy számítógépükkel olyan szinten kommunikálhassanak, mintha azt egy másik emberrel tennék”. Természetesen ez még a távoli jövő, a fejlődés jelenlegi szintjét tekintve legalább harminc-ötven év távlata.

ATI TECHNOLOGIES: FIRE GL X1 VPU ÉS IMAGEON 100 GPU

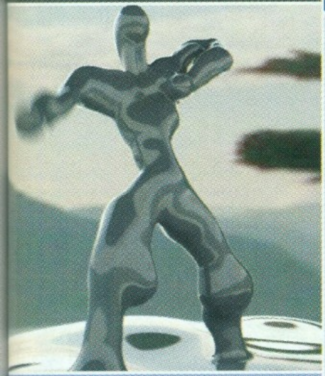


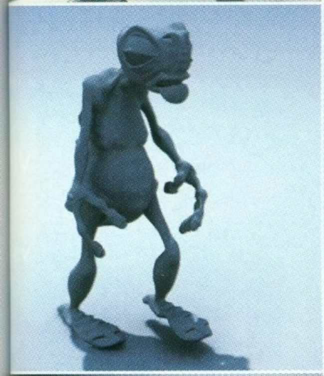
Amint az már lassan kezd megszokottá válni, a piacvezető grafikus processzorgyártók legújabb generációs fejlesztései köré épülő, asztali gépekbe szánt termékeinek megjelenését az azonos grafikus magot tartalmazó, ám professzionális alkalmazásokhoz tervezett grafikus gyorsítóik bejelentései alig pár hét eltéréssel követik. Ezek kommersz társaiktól való különbségei jobbára a megnövelt órajelekben/frekvenciákban, memóriaméretekben illetve a CAD/CAM, valamint egyéb magas szintű grafikus alkalmazásokhoz optimalizált meghajtóprogramokban merülnek ki. A kanadai illetőségű ATi Technologies immáron RADEON 9700 névre hallgató grafikus processzorának megjelenését megelőzőleg már tudni lehetett, hogy tervbe van véve egy olyan architekturális felépítéssel rendelkező kártya kifejlesztése, mely alkalmas lesz a grafikus mag képességeinek a végletekig való kihasználására. A tesztelési folyamatok befejeztével, valamint a „Fire GL" terméknév tulajdonában az ATi nemrégiben jelentette be legújabb, kizárólag professzionális felhasználásra szánt Fire GL X1 Visual Processing Unit névre keresztelt termékét. Az új grafikus vezérlő természetesen a fentebb felsorolt „érdemek" mindegyikével rendelkezik, így a 256-bites memóriabusz végén a szokásos 128 MB helyett 256 MB DDR SDRAM kapott helyet, melynek órajele a processzoréval egyetemben módosítva lett, természetesen felfelé – sajnos a hivatalos megjelenésig az ATi nem közöl ez irányban pontos adatokat. A Fire GL X1 profi kártya lévén nem csak a Microsoft DirectX API 9-es verziójában fellelhető összes pixel és vertex-shader, de még az OpenGL 2.0-ás, valamint csatolása tekintetében az AGP 3.0-ás szabványok támogatásával is rendelkezik. Kimenetek terén két darab DVI-I illetve egy darab Stereographics csatlakozó található rajta. Ez utóbbi érdekessége, hogy a hozzá tartozó szemüveg csatlakoztatása után háromdimenziós képek készítése válik lehetővé monitorunkon. A grafikus kártyához mellékelt speciális meghajtóprogramok, valamint a felhasználói szoftverek legújabb verzióinak egyidejű alkalmazásával a kártya tulajdonosai a konkurencia hasonló termékeihez viszonyítva komoly teljesítménynövekedést tapasztalhatnak. Ezt bizonyítandón a közelmúltban megrendezett SIGGRAPH szakkiállításon az ATi a Massive céggel közösen renderelte le valós időben a Gyűrűk Ura mozifilm egyes CG jeleneteit. Ehhez a Massive csapata az ATi Technologies által kifejlesztett TRUFORM, illetve SMARTSHADER renderelő, valamint árnyékolási eljárásait alkalmazta a valóshoz hasonló világítási effektek létrehozatalához. A Fire GL X1 első példányainak megjelenésére a jövő hónapban lehet számítani.

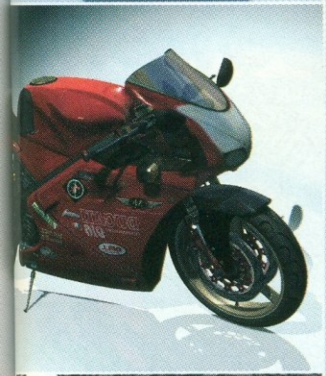
A jelek szerint az ATi által elsősorban mobil digitális eszközök – mobiltelefonok, PDA-k – képi megjelenítésére kifejlesztett IMAGEON 100 grafikus processzor a jelenleg több mint szűk keresztmetszetűnek nevezhető felvevőpiac ellenére egyre nagyobb népszerűségnek örvend a gyártók sorai közt. Elsőként a Toshiba alkalmazta Pocket PC e740-es sorozatú PDA-jában, ahol is egy 16 bit színmélységű TFT kijelzővel karöltve volt felelős a 2D-s grafikák valamint mozgóképek folyamatos megjelenítéséért. Bár a Toshiba üdvöskéjével nem éppen a mainstream piacot célozta meg – tudását tekintve Bluetooth-tól kezdve, az IEEE 802.11b Wi-Fi-n át a Compact Flash II kártyabővítésig minden megtalálható benne – az ATi állítása szerint a közeljövőben számos olyan PDA-val fogunk találkozni, melyek az IMAGEON 100 processzorral lesznek felszerelve, ugyanakkor a még megfizethető kategóriába fognak tartozni.

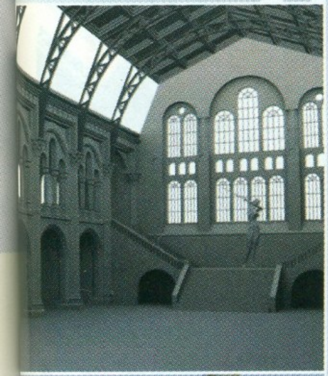
PLEXTOR: PX-208T DVD / CD-RW DRIVE

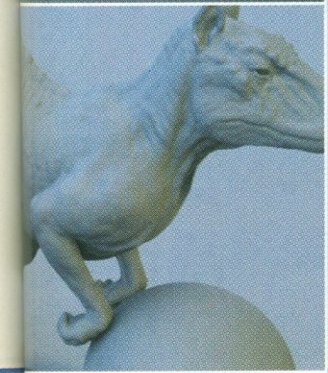
Az utóbbi időben egyre nagyobb mértékű igény alakult ki a felhasználókban olyan külső optikai meghajtó iránt, mely nem csak a hagyományos CD-k, de egyúttal a legújabb DVD formátumok olvasására is képes. Ennek megfelelően az optikai adattárolás egyik vezető képviselője, a Plextor, mely nemrégiben lépett csak be PlexCombo névre hallgató meghajtójával a DVD-piacra, rögtön meg is ragadta a lehetőséget, és elkészítette PX-208T névre hallgató külső egységét. Ahogy várható volt a neves gyártótól, a 208T-t is kiemelkedő minőség jellemzi nem csak kidolgozottságát, de írási képességeit tekintve egyaránt. Ennek megfelelően 8x-os írásra és újraírásra TAO, SAO és DAO módokban, valamint 24x-es CD- illetve 8x-os DVD-olvasásra képes. Napjaink DVD-olvasóihoz hasonlóan a PX-208T is rendelkezik régió lockkal, mely összesen négy alkalommal engedélyezi az épp nézni kívánt filmnek megfelelően a drive területi kódjának megváltoztatását. Feltehetőleg a PlexCombo fejlesztése során szerzett tapasztalatoknak köszönhetően az egység rendkívül jó DVD-hibajavítással rendelkezik, aminek következtében egyaránt tökéletesen képes olvasni a DVD-R/RW valamint a DVD+R/RW formátumú lemezeket. Összesen két negatívum hozható fel vele szemben: az egyik, hogy sajnálatos módon nem támogatja a túlírás lehetőségét, a másik pedig, hogy Európában még egy jó darabig nem lesz elérhető.











NVIDIA HÍREK

Alig pár hónap telt el a GeForce4-es kártyák megjelenése óta, és az Nvidia vakító dicsfénye máris egyre erőteljesebb halványulásba kezdett. Ott volt rögtön az első vereség az ATi R300-tól: John Carmack új játékszert talált az E3 közönségét alaposan letaglózó Doom3-bemutatóhoz. Nyár elejére az ATi driver csapata is összekapta magát, és a Radeon 8500 teljesítménye szépen felkúszott a GF3 Ti 200 szintjéről a GF4-esekére. Ezután jött a végső csapás: az új csúcsvideokártya, a Radeon 9700 július végi bejelentése (megateszt a következő Guruban várható), amely egészen arcátlan módon alázza le mind teljesítmény, mind képességek terén a teljes Nvidia-kínálatot.

Hiba lenne persze azt gondolni, hogy a piacvezető óriáscég nyugodtan üldögélne a babérjain, vagy paranoid skizofréniába menekülne egyre erősödő vetélytársa akciói láttán. Noha a jelek szerint az időzítések terén idén igen komolyan elszámolták magukat – részben az Xbox nem lebecsülendő erőforrás-igényei miatt –, azért a PR-részlegnek akadt elég puskapora, amit ellődözhetett a nyáron. A Cg programozási nyelv és a CineFX architektúra azonban egyelőre nem is több ennél, ezért nem érdemes kitérnünk rájuk mindaddig, amíg a DirectX 9-es verziója meg nem jelenik.

EXLUNA FELVÁSÁRLÁS

A gamer társadalomban kisebb visszhangot kavart ugyan, viszont a professzionális 3D grafikával foglalkozók körében annál komolyabb meglepetéseket váltott ki egy apró felvásárlási ügylet. Az Exluna szoftverfejlesztő cég, amelyet a Pixar animációs stúdióból kilépett programozók alapítottak úgy két éve. A kis társulat korábban a Photorealistic Renderman fejlesztésén dolgozott; ezzel a programmal számoltatják a mozifilmek effektjeinek 90-95%-át a Star Warstól a Stuart Little 2-ig (csak hogy Chris és Mocsy is örülhessen :). Legutóbbi programjuk, az Entropy szintén Renderman-kompatibilis renderer volt, amellyel nem titkoltan a Pixar babérjaira törtek – sajnos ez túlságosan is nagy falatnak bizonyult a számukra, mert a nagyobbik cég kapásból beperelte őket szabadalomsértésért. Az első menet elvesztése után a Pixar ügyvédjei magukat a programozókat támadták meg üzleti titkok megsértésének vádjával, és az amerikai jogrendszer sajátosságai miatt ezzel gyakorlatilag ellehetetlenítették az Exlunát. Maradt a peren kívüli megegyezés, és végül az Entropy megszüntetése (ezt csak azért írtam egyébként le, hogy lássátok: a vicces szőrmókokat és játékokat életre keltő animátorok mögött is randa, pénzéhes öltönyösök állnak; valamint az Exluna programozóinak tudását is jól érzékelteti, hogy a Pixar ennyire beijedt tőlük).

Szóval ezt a társulatot vásárolta meg az Nvidia, aki egyébként kezdettől résztulajdonosa volt az Exlunának. A lépés következményei egyelőre beláthatatlanok, és a teljes számítógépes grafikai iparág kisebbfajta sokkot kapott tőle. Egy tavalyelőtt kiadott tudományos dolgozat szerint ugyanis elméletben minden Renderman shader lefordítható a videokártyák által emészthető és megjeleníthető formátumra néhány hardveres feltétel megléte esetén. Ezek a feltételek a DirectX 9-et támogató videokártyákban már mind megtalálhatók – az Nvidia pedig a felvásárlással igen tapasztalt Renderman fejlesztőkhöz jutott. Na most az egyszerű videokártyák már ma is 50-100-szor gyorsabbak a gyors CPU-knál a grafikai számításokban, és ez a különbség csak növekedni fog. A lehetséges távlatok között tehát Nvidia videokártyákra (ha még lehet ezeket így nevezni majd) épülő teljes renderfarmok és Renderman shadereket használó 3D-s játékok egyaránt szerepelnek; a megvalósuláshoz szükséges idő pedig alig 2-3 évre becsülhető.

NV30 - PLETYKAFÉSZEK

Videokártya körül akkora kavarás a neten még nem volt, mint amilyen mostanában az NV30 – a GF4 utódja – kapcsán tapasztalható. Titkos forrásokra hivatkozó orosz weboldalak összesen 16 textúrázó egységgel rendelkező 400 MHz-es chipekről, 48 GB/sec sávszélességről és persze elképesztő teljesítményről suttognak; egyes rajongói oldalak pedig NV30 screenshotokként reklámoznak az Nvidia CineFX sajtóanyagaiból kiragadott – és nyilvánvalóan 3ds Maxben, illetve Mayában renderelt – képeket. Nem véletlen azonban, hogy a mértékadó site-ok és újságok – beleértve a PC Gurut is – tartózkodtak ezeknek a „specifikációknak" a leközlésétől; az Nvidia ugyanis minden eddiginél jobban titkolózik az új chip konkrét tulajdonságai kapcsán. Az azonban már biztos, hogy az NV30 alaposan túlteljesíti majd a DirectX 9 specifikációt – más kérdés, hogy ennek a legtöbb játékban aligha látjuk majd hasznát.

Igen nagy a találgatás is az új termék piacra dobásának időpontja körül, az Nvidia ugyanis már májusban ujjongva közzétette, hogy egy rakás pénzt költ az ősszel megjelenő, tucatnál is több videochip próbagyártására. Csakhamar híre ment azonban, hogy a TSMC-nek gondjai vannak a 0,13 mikronos gyártástechnológiával; és a második üzleti negyedévet lezáró közgyűlésen a vezérigazgató kénytelen volt elismerni, hogy az NV30 chip bizony nincs még készen. A cég részvényárfolyama aztán ennek a hírnek, valamint az amerikai gazdasági válságnak köszönhetően sosem látott mélypontra zuhant; sovány vigasz lehet a befektetőknek, hogy az ATi papírjait is magával rántotta. A jól értesültek egyébként az NV30 kapcsán többszöri újratervezésről suttogtak: a késznek szánt chip még júliusban is csak 15% körüli kihozatalt (azaz 85%-os selejtarányt!) produkált a TSMC gyártósorain, ezért újra és újra módosítani kellett a terveken. Mindenesetre optimista becslések alapján is legalább további két hónap kell a próbagyártások befejezéséig, és utána még további 100-120 nap a boltokba kerülésig – ami nagyon valószínűtlenné teszi az idei megjelenést...

Laa-Yosh

minőség, tapasztalat, megbízhatóság
CD, MC, DVD GYÁRTÁS
biztos alapokon
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV
Rheinland EUROQUA
EN ISO 9001:2000
ZN 75.100.8943
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

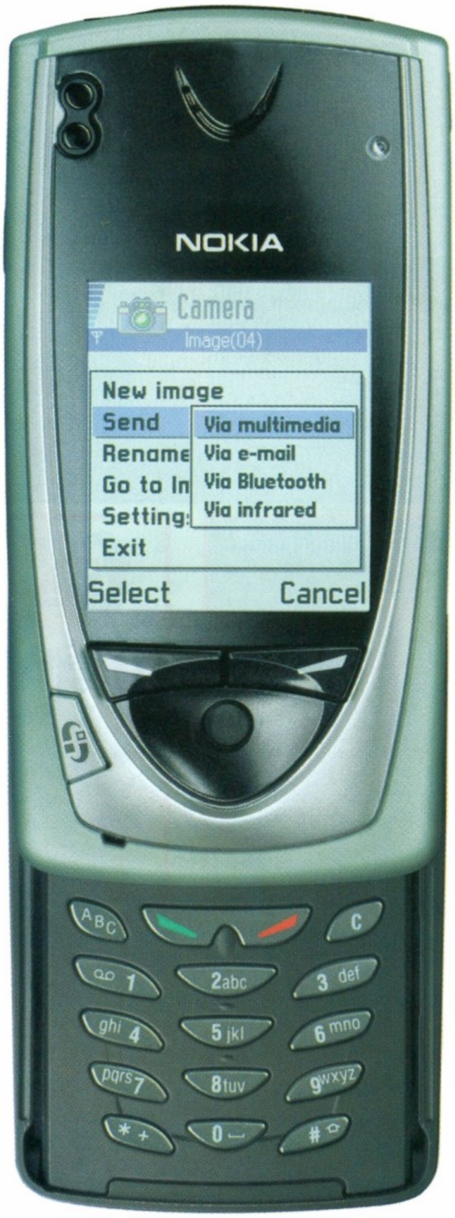
Különleges
Imperial
designnal
rendelkező,
3004B
könnyen
szerelhető
Feel-V USB silver P IV
házak,
E és MEEI
917 HAK
minőségi
anúsítvánnyal.
3005B
IV-es házak
év
KT6100
garanciával.
P IV
3700
USB
AZ ORSZÁG
LEGNAGYOBB
HÁZ-
KÍNÁLATA!
ERAE LCD
SAMSUNG PANEL
Mycom Kft.
1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
Tel.: 204 5444
204 5464
Fax: 204 7444
e-mail:
mycom@mycom.hu
www.mycom.hu
Mycom
Coomp-ker Kft.
1097 Budapest,
Nádasdy utca 6.
Tel.: 215 2923
216 8206
Fax: 216 1163
e-mail:
coomp-ker@coomp-ker.hu
www.coomp-ker.hu
COOMP-KER
Acorp
ingyenesen
hívható
zöld szám:
06/80 204082
ACORP
INTERNATIONAL

WCPUID / CPU Status
[WCPUID Ver.2.8c-B5]
Vendor ID GenuineIntel
Type ID 0
Family ID 15
Model ID 0
Stepping ID 10
Brand ID Intel Pentium 4
8
Platform Socket423 (PGA423 Socket)
Clock Frequency
Internal 2024.93 MHz
Clock Multiplier
External 539.96 MHz QDR 15.0
WCPUID **** MHz
Old Man TUNING
Hardwerem-96 Kft.
Tuning konfigurációk, processzorok.
Átépítés alkatrész beszámítással.
Minden alkatrész darabonként tesztelve.
Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17
Internet: http://oldman.ini.hu
3 év garancia

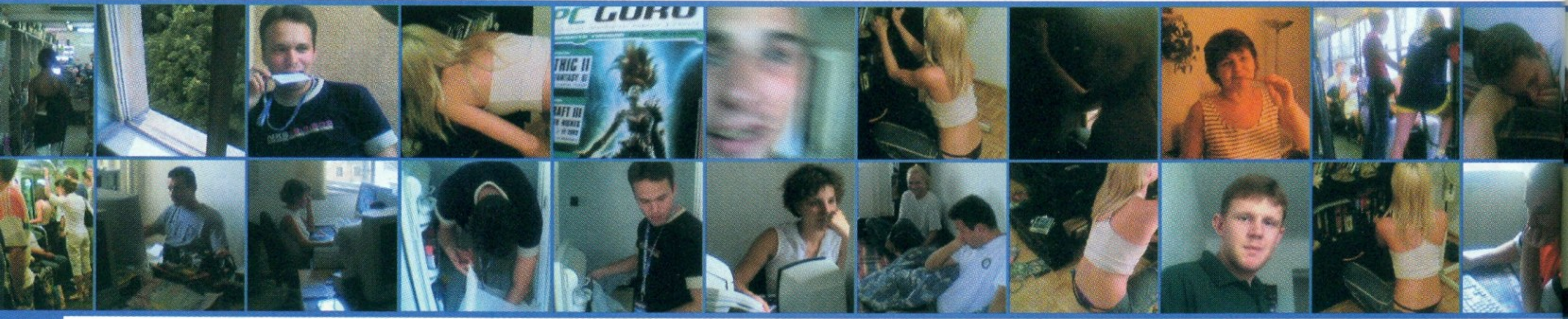
Verhetetlen áron
három év garanciával!
69 900 Ft+ÁFA
Acorp ATX alaplap,
Celeron 1100MHz,
128MB SD RAM, 20GB HDD,
GEF. 2, MX 400 32 MB,
FDD, 52xCD, billentyűzet,
hangkártya, egér
SAMTRON 56E 15" monitor:
27 800 Ft+ÁFA
INGYEN
HÁZHOZ SZÁLLÍTÁS!
Csak Bartók Béla úti megrendelés esetén.
www.qwerty.hu
minden, ami számítástechnika
QWERTY COMPUTER
Alapítva: 1984-ben
Qwerty Computer Szaküzlet
1111 Budapest, Bartók B. út 14. Tel.: 466-9377
További üzleteink: Mammut Üzletház - Budai Skála Áruház - Corvin Áruház

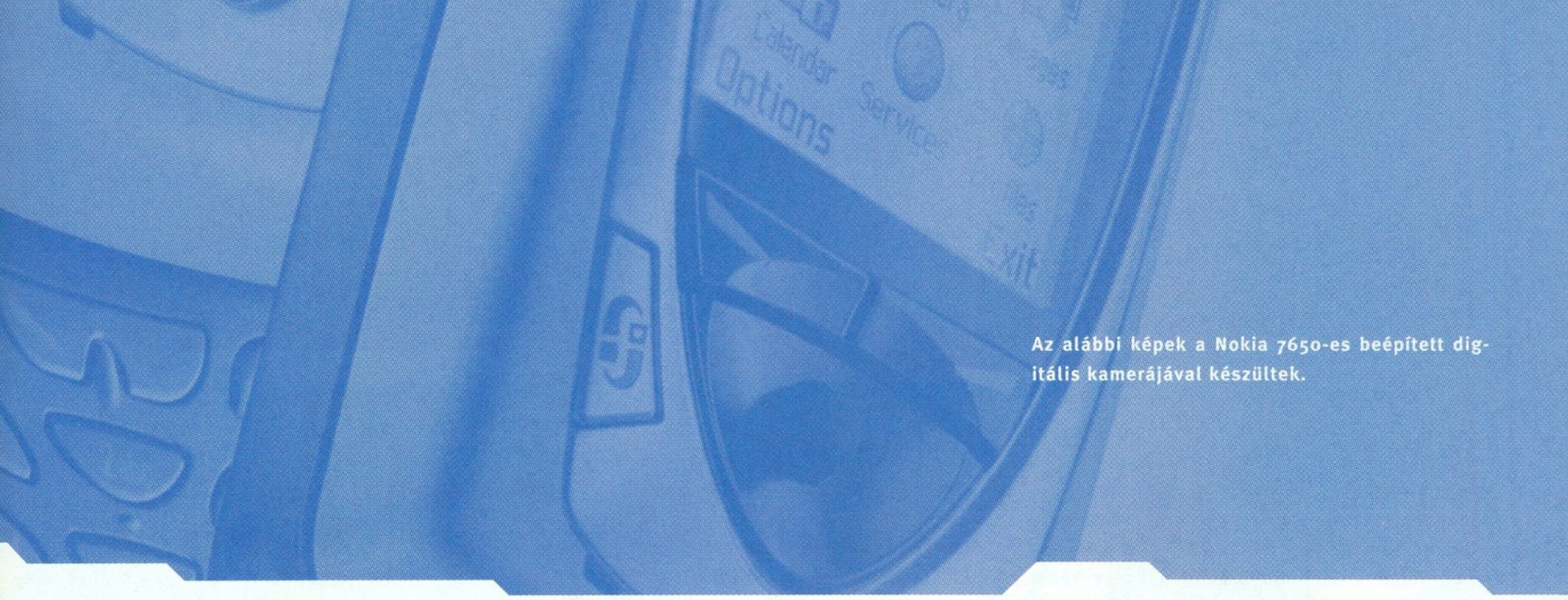
NOKIA 7650

Abban az esetben, ha valamelyik termék sokat késik, a nagyközönségben óhatatlanul is felmerül, hogy a fejlesztőknek az előre nem látható nehézségek miatt vajon milyen kompromisszumok megkötésére kellett fanyalodniuk. Igazság szerint a mobil iparág komoly és meghatározó szereplői nem is szoktak ilyesfajta „botlásokat" elkönyvelni, hiszen a jól bevált gyakorlat az, hogy a hivatalos bejelentésekkel egy időben már működőképes tesztpéldányokkal rendelkeznek. Így volt ez a Nokia 7650-es készüléke kapcsán is, amely még a tavalyi év végén bemutatkozott, és akkor úgy tűnt, hogy 2002 elején a boltok polcaira kerül. Telt-múlt az idő, a finnek talán még soha ennyi készüléket nem jelentettek meg egy év folyamán, mint az idén, de a 7650-es nem akart megérkezni. Közben a Sony Ericsson bevezette a T68i-t és a CommuniCamet, így a technológia iránt fogékony felhasználók „birtokba vehették" a mobil képküldés lehetőségét is, amely – tegyük hozzá – a tervezett időpontok szerint elsőként a Nokia készülékében vált volna elérhetővé. Más kérdés, hogy maga a lehetőség szorosan kötődött az MMS szabvány bevezetéséhez is, amely egyelőre még a szolgáltatók korlátjaiba ütközött. Azaz pontosabban inkább ütközhetett azok számára, akik nem a legnagyobb hazai szolgáltató ügyfelének számítanak. A Westel ugyanis a világ GSM szolgáltatói közül elsőként indított el teljes körű kereskedelmi MMS szolgáltatást, így április közepétől, akinek a megfelelő telefon áll a rendelkezésére, az már élhet is a képek legújabb üzenetküldési lehetőségével. Az áttörés tehát bekövetkezett, de időközben a nemzetközi előrejelzések mást sem hangoztattak, minthogy a mobil-felhasználók szokásai meglehetősen lassan változnak, és hogy a közeljövőben a bevételek túlnyomó többsége továbbra is az „egyszerű" telefonbeszélgetésekből és az SMS-ekből származik majd. Egyfelől a cégek zúdítják ránk a modern életstílus csábító lehetőségét, másfelől a szkeptikusok azért csengetik a vészharangokat, hogy ugyan erre meg mi szükség van? Persze ez a kettősség a mindennapjaink részévé váló technológiai áttörések egy részére bizonyosan igaz, ám különösen éreztetheti a hatását egy olyan piacon, ahol a WAP-os megoldások nagyszerűségét egyszer már jelentős csalódás övezte. Ezzel el is jutottunk napjainkhoz, a mérsékelt érdeklődéssel és lelkesedéssel bevezetett MMS utáni időszakhoz. Képeket itthon – az előrejelzéseknek megfelelően – egyelőre nagyon kevesen küldenek, ami azért természetesen a készülék és a szolgáltatás árának, illetve alacsony elterjedési fokának is köszönhető. Jelenleg az a kérdés, hogy ha mindez a nagy tömegek számára is elérhetővé válik, akkor megtörténik-e a valódi áttörés, azaz hogy az MMS-en belüli képküldés úgymond beépül-e a mindennapjainkba. A Nokia talán jól érezte, hogy a 7650-es kiadását felesleges elkapkodniuk, hiszen egyelőre a versenynél előbbre való az, hogy a felhasználók támogatott szolgáltatásokat kapjanak. Persze az is előfordulhat, hogy egyéb nehézségek hátráltatták a készülék megjelenését, mindenesetre július végén jutottunk el oda, hogy a 7650-es szállítását hivatalosan is bejelentették. Bár a „rémhírek" arról szóltak, hogy a Nokia a gyártás felfuttatásáig elsősorban a finn és a nagyobb EU országok ellátására koncentrál, azért azt örömmel tapasztaltuk, hogy a mobil augusztus elejétől már a Westel kínálatában is elérhető. Kíváncsian vártuk tehát, hogy mi lett a sok csúszás eredménye, és hogy ez az új készülék vajon milyen hatást gyakorol majd a felhasználói szokásainkra.



A külsejét tekintve jól használható, közepes designnal megáldott, ám a tapasztalataink szerint az emberek nagy tömegei által „fogyaszthatónak" ítélt készüléket kapunk. Az túlzás, hogy ultramodern benyomást keltene, de talán az elmondható róla, hogy elsőre is multifunkcionális eszköznek

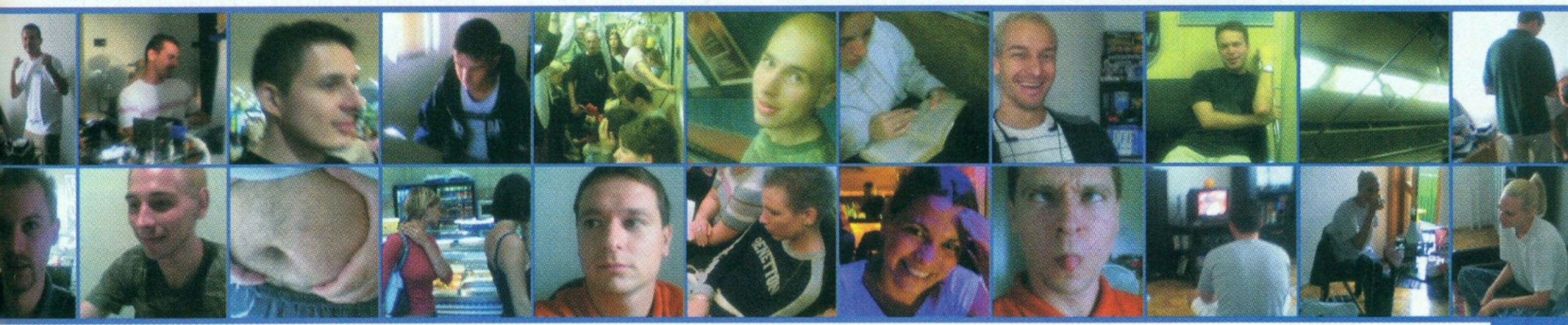




Az alábbi képek a Nokia 7650-es beépített digitális kamerájával készültek.

Támogatott frekvencia sávok	EGSM900 / GSM1800
Méret	114,5 x 56,5 x 26,3 mm
Súly	154 gramm
Kijelző tulajdonságai	176x208 pixel, 4096 szín
Beszélgetési idő	120-240 óra
Készenléti idő	100-150 óra
Töltési idő	2 óra
Támogatott szabványok	MMS, Bluetooth, GPRS, HSCSD, J2ME
Egyéb jellemzők	Beépített digitális kamera, többszólamú csengőhangok, Symbian operációs rendszer
Ár (előfizetéssel)	149 ezer forint
Elérhetőség	Augusztus elejétől

tűnik. Számunkra a méretei nagyon meggyőzőek voltak: ha teszem azt, a 3330-ashoz hasonlítjuk, akkor mindössze szélességen tesz túl rajta. Ez volt viszont az első készülék, amely kapcsán tanácstalanul keresgettük a SIM kártya helyét, majd pár perc forgatás, húzogatás, nyomogatás és tétlen szemlélés után végül a kézikönyv segítségéhez folyamodtunk. Az egyszerűen eltávolítható hátlap alatt az akkumulátor található, a SIM-et pedig a lecsúsztatható rész mögé kell elhelyeznünk, a kamera fölé. Ezzel át is térhetünk a mobil fő újdonságához, amelynek a beépített digitális kamera tekinthető. Bár a Sony Ericsson a mobiltelefonokhoz kötődő képalkotás elérhetőségében megelőzte vetélytársát, azért a két megoldás között lényeges különbség, hogy a CommuniCam külső kiegészítő, a 7650-es viszont egyben a kamerát is tartalmazza. Amennyiben fotózni szeretnénk, akkor le kell csúsztatnunk a hátlapot, így szabaddá válik az út a kamera keresője számára, illetve a folyamat legalább ennyire lényeges következményeképpen a billentyűzet is elérhetővé válik. Rögtön az elején két fontos tulajdonságot érdemes kiemelnünk. Az egyik, hogy mindezt szoftveres oldalról a Symbian operációs rendszere koordinálja, amely egyben mindenki számára előre vetíti a Java-támogatást, a szabad fejlesztői környezetet, a gyorsaságot stb. A másik említésre méltó tapasztalatunk pedig a kezelőfelülethez kötődik, amelynek a kivitelezése a Nokia telefonok kapcsán eddig mindig a siker egyik alappillérének volt tekinthető. Nos, a lecsúsztatható változatban sem kellett csalódnunk, és közel egy hét folyamatos nyüstölés után azt kell mondanunk, hogy az üzenetek begépelését még ezen az apró felületen is kényelmesnek találtuk. Mondhatni a nagyobb buktatókat a telefon könynyedén vette, így nem volt akadálya annak, hogy a további lehetőségeit növekvő kedvvel próbálgassuk. A beépített kamera legfeljebb 640x480-as képeket tud fotózni VGA felbontásban. Ezeket a 3,6 MB méretű dinamikus memóriában tárolhatjuk, számszerűleg annak a függvényében, hogy milyen minőségben rögzítünk, illetve hogy a telefon egyéb alkalmazásai mekkora tárolókapacitást kötnek éppen le (naptár, telefonkönyv, üzenetek, Java midletek stb.). Elsőre ez a mennyiség igen kevésnek hangzik, de a gyakorlatban a 20-30 kbyte méretű JPG fájloknak köszönhetően mégis elégségesnek bizonyul. Sőt! Jelenleg ott tartok, hogy közel 70 darab képet rögzítettem a memóriában, és még mindig lehetőségem van arra, hogy úton-útfélen lekapjak bármit, ami éppen megtetszik. A lehetőségek pedig korlátlanok, hiszen a képeket a számítógépünkre másolva, vagy éppen a barátunknak elküldve máris további üres memóriaterület nyerhető. Itt akkor talán érdemes a bevezetőben feszegetett kérdéseket is némileg átgondolni, nevezetesen arra vonatkozólag, hogy a felhasználói szokások milyen gyorsan változnak. Bár az kétségtelen, hogy az újdonság erejével hatott, és ki tudja, hogy mennyire lesz tartós, de a 7650-es kapcsán nálunk mindig akadt valami megörökítésre való. Jómagam korábban sosem érdeklődtem intenzíven a fotózás iránt, de ha mindezt ilyen kényelmes, élvezetes és valamennyire hozzám kötött módon tehettem meg (ugye a mobilt az ember cipeli mindenhová), akkor annak az lett az eredménye, hogy hamarosan ráéreztem az állandó kattintgatás örömére. Amenynyiben lefotózunk valakit, akkor ellopjuk a lelkét, tartja ugye az egyik bennszülött törzs mondása, és hát, ha így állunk, akkor az utóbbi időben számtalan lélekkel gazdagodtam. És hogy melyek a felhasználási területek? Fotózhatjuk a Westendben a lányokat (na jó, erre kevés a memória:)), a munkahelyünkön a kollégáinkat, a családunkat, a barátnőnket, a barátainkat, a kedvenc háziállatunkat, vagy a pillanatot, amelyet egyébként sosem örökítenénk meg, de mivel nálunk van a mobilunk így a lehetőség adva lesz. Nálam a csúcs eddig az a metrón utazó 50 év körüli férfi, akin egy ezer éves quake.hu-s pólót láttam visszaköszönni, illetve tegnap egy lány, aki rövid tüske hajjal, és minden külsőségében ilyen igényesen lázadó kinézettel hívta fel magára a figyelmet. Ők tehát meg lettek örökítve, és talán röviden összefoglalva tényleg arról van szó, hogy a téma gyakorlatilag az utcán hever. Elmondható, hogy a kompakt mérethez képest a minőség is egészen tűrhető, azaz ezek a JPG-k



például tökéletesen alkalmasak arra, hogy az interneten küldözgessük őket. Szintén itt érdemes megemlíteni, hogy a képek leszedésének egyetlen módja a vezeték nélküli hálózati eszközök bevetésében rejlik. Ezzel eljutottunk a hardverrovat egyik kedvenc témájához, a bluetooth szabványhoz. Amennyiben a telefonon megnyitunk egy képet, akkor a továbbítására háromféle opció létezik. Élhetünk az MMS-en belüli viszonylag költséges, ám nagy hatótávolságú továbbítással, illetve az infra porton és a bluetooth adón keresztüli kommunikáció lehetőségével is. Az MMS ugye tiszta sor, ha regisztráltattuk magunkat a Westelnél, akkor magát a szolgáltatást díjmentesen vehetjük igénybe, de természetesen a küldésért emelt díjakat kell fizetnünk (mérettől függően nettó 160 vagy 320 forintot). Ennél valamivel kötöttebb (bár egyelőre az MMS-nél is csak a hozzánk hasonlóan westeles ismerőseink jöhetnek szóba), ám mégis sokkal érdekesebb a vezeték nélküli szabványok támogatásának kihasználása, ezen belül is természetesen a készülék bluetooth-kompatibilitása. Ennek kapcsán a szükséges feltételek teljesülését követően 10 méteres távolságból van lehetőségünk másik telefonra, vagy egyéb eszközre (PDA, notebook, PC) adatokat küldenünk. Kipróbáltuk az adatforgalmat két 7650-es között, és mindez egymás mellett lévő irodákból a fal és a meglévő 8-10 méter távolság ellenére is tökéletesen működött. Jöttekmentek a képek, de ugyanez elmondható az MSI bluetooth-adaptere kapcsán is, amellyel viszont már a szerkesztőség egyik PC-je és a teszttelefon között létesítettünk kapcsolatot. Számomra az utóbbi időszak egyik meghatározó élménye volt, amikor a zsebre vágott telefonom könyvárát a desktop gépemről tudtam menedzselni, vagy amikor Sasával felmásoltunk egy 180 kbyte-os képet a Szörny Rt.-ből, és a kijelzőn még a sokadik nagyítás után is viszonylag éles kép fogadott. Bár erről eddig még nem szóltunk, de a 176x208 pixeles kijelző 4096 szín megjelenítésére képes, és olyan erős, fehér háttérvilágítással rendelkezik, hogy éjjel nyugodt szívvel elemlámpának is használható. A megjelenítés minőségére, tisztaságára nem lehet panaszunk, és ha összehasonlítjuk például a Samsung T100-ának a kijelzőjével, akkor annyiban előnyösebb a Nokiáé, hogy ez a megoldás nappal valamivel jobban látható. Zárszóként a bluetooth-támogatásról elmondható, hogy kitűnően vizsgázott, és hogy végre olyan előrelépés lehetőségeit tárta fel, amely nem csak a reklámblokkok alapján tűnik jól használhatónak. Érdekesség (vagy bosszúság) azonban, hogy a 7650-es a vezeték nélküli szabványt csak az adatcserére alkalmazza, nem képes például a bluetooth-os headsetek fogadására. Kicsit még visszakanyarodva a fotózás témaköréhez említésre méltó, hogy a telefonkönyv is kezeli a képeket, ezért a bejegyzésekhez saját portrékat rendelhetünk, amelyeket elkészíthetünk egyrészt a célszemélyről, másrészt viszont valamely vicces asszociációjáról is. Amennyiben a rögzített számról hívás érkezik, akkor a készülék a szám mellett a kijelzőn a fotót is megjeleníti. További előnye a dinamikus memórián tárolt adatbázisnak, hogy a nevekhez számtalan információt tárolhatunk a születésnaptól kezdve a vállalati beosztáson keresztül a web és e-mail címig szinte mindent. Hasonlóan kultúrált a készülék üzeneteket menedzselő része is, amely már-már hibátlannak nevezhető, és számunkra az eddigi telefontörténelem legfelhasználóbarátabb megoldásának számít. Innen küldhetünk e-maileket, sms-eket, MMS-t, amelyeket a telefon 15 üzenet erejéig automatikusan eltárol majd. Természetesen lehetőségünk van összeláncolt üzenetek küldésére és fogadására, illetve a visszajelzések lekérése is beállítható. Először ugyan kicsit furcsa volt, hogy ha kilépünk valamelyik üzenetből, akkor azt a mobil mindenképpen automatikusan elmenti a draft folderbe, de végül is ez a „vacakolás" hamar megszokható. Ami viszont döbbenetes, hogyha a telefon ne adj Isten, éppen üzenetírás közben lemerül, akkor a begépelt szöveg nem veszik el, hanem a gondos programozóknak hála ugyancsak a draft folderben landol. Mivel ezt pont egy 350 karakteres, „soha többet újra nem fogalmazható" sms kapcsán tapasztaltam meg, képzelhetitek, hogy mennyire áldottam utána az illetékesek nevét. Erre még a hőn szeretett Windows XP-nk sem képes!:)

Összegzésképpen elmondható, hogy a 7650-es a jelentős csúszás ellenére végül kellemes meglepetést okozott. A beépített digitális kamera a leendő tulajdonosok kezébe eddig soha nem tapasztalható lehetőségeket ad, és bármit is jövendöltek az előzetes elemzések, vélhetőleg a használatát a célcsoportok gyorsabban megszeretik majd, mint ahogy azt korábban sejteni lehetett. A készülék további nagy előnye a symbian operációs rendszer, amely vizuálisan talán nem viszi el a pálmát, de ettől eltekintve a szerepét hibátlanul betölti. Meglepően gyors, ami azért arra enged következtetni, hogy a megfelelően megírt kód a hardveres erőforrásokban sem szenved hiányt. Ezt példázza, hogy a szoftver még 120 sms és közel 70 kép tárolása után sem lassult be, holott az inbox tömve volt PC-ről átküldött, nem a beépített kamerával fotózott képekkel és szöveges fájlokkal. Utóbbiak közül a txt-ket gond nélkül megnyithattuk, bár ennek túlzott gyakorlati haszna végül is nem volt. Mivel a 3410-es kapcsán alaposan körbejártuk a J2ME támogatást, ezúttal erre nem fordítottunk különösebb figyelmet, mindenesetre, akárcsak a kis testvér esetében a 7650-es is támogatja a Java alapú mindletek letöltését, telepítését. Mindenképpen említésre méltó viszont a többszólamú csengőhangok életre keltése és a kihangosítás üzemmód. Bár nekünk úgy tűnt, hogy a Samsung T100 a Yamaha chippel egyelőre minőségben felülmúlja a Nokiát, de azért a különbség senkinek nem fog majd álmatlan éjszakákat okozni. Ráadásul a jelenlegi tesztalanyunk kapcsán vigasztalódhattunk azzal, hogy csengőhangként bármilyen .wav kiterjesztésű fájlt megadhatunk, bár ezeknek a jelentős mérete azért többnyire gátat szab a korlátlan lehetőségeknek. Mintegy jól jelzi a szoftver egyes elemeinek összhangját, hogy a beépített mikrofonnal felvett hangfájlok is szolgálhatnak csengőhangként.

Azt egyelőre nem tudjuk, hogy a készülék mennyire tartós, de az biztos, hogy a 7650-es gyakran nyüstöljük majd. Ahhoz, hogy a beépített kamerában rejlő lehetőségeket a megfelelő módon kiaknázzuk, feltétlen érdemes egy bluetooth adaptert beszerezni hozzá. Nálunk kiválóan vizsgázott a már említett MSI alaplapokhoz csomagolt modell, illetve hasonlóan jót hallottunk a TDK által gyártott megoldásról is (42 ezer forint). Az MMS-en belüli küldés időnként persze indokolt lehet, de egyrészt magas a költsége, másrészt pedig a szolgáltatói oldalról egyelőre még csak korlátozottan támogatott. Lényeges negatívumot a használata során nem fedeztünk fel, tulajdonképpen minél több időt töltöttünk vele annál jobban megkedveltük. Talán jól példázza a lehetőségek szabadságát, hogy például a Mozaik játék hátterének a saját fotóinkat is betehetjük. Az, hogy többen még nem ruháztunk be rá, az csakis a viszonylag magas, 149 ezer forintos árának köszönhető. Más kérdés, hogy ha valaki az új kommunikátor vagy a 7650-es között választhat, akkor számunkra nem kétséges, hogy az utóbbit érdemesebb preferálni.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

videoeszközök
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Windows alá –
csakhogy ez az új
scriptmotor.
VOGEL
playstation · playstation 2 · dreamcast
Műszaki Magazin
teszt:

LOGITECH
POCKET DIGITAL & PRESENTER

Logitech Pocket Digital. „Láttam már ekkora fényképezőgépet" – gondoltam magamban mikor Shoebaron büszkén mutogatta a legújabb szerzeményt. Látva közönyösségemet, tett egy utolsó próbálkozást, és kivette a tokjából. Egyből felderült az arca, mert végre láthatta rajtam ugyanazt a hatást, amit ő érzett első alkalommal amikor kezébe foghatta.

A szerkezet lehet vagy 50 gramm (no megnéztem, 54 gramm pontosan), a vastagsága pedig 9 milliméter. A többi dimenziója egy cigarettásdobozéhoz hasonlítható. Amúgy pedig főállásban egy fényképezőgép, méghozzá a digitális fajtából.

Kérdezheti minden kedves olvasó, hogy vajon hol van ebben az elem, az objektív, a memóriakártya? Megfigyeléseink azt bizonyítják, hogy minden benne a gépben, egyelőre integrálva, vagyis senki se próbálja olyan vehemenciával keresni a kártyakiadó nyílást, mint én tettem :). Szóval vettek egy ilyen lehetetlen méretet, és megpróbáltak mindent belerakni, ami szükséges a digitális fényképezéshez.

A beépített, újratölthető elemek két teljes fényképezési periódusig bírják, ami 52 képet jelent, ez ugyanis a memóriakártya adattárolási kapacitása. Az objektív a világ egyik legkisebb ilyen szerkezete, de sajnos itt nem igazán előny a miniatürizálás, a fizika törvényeit nehéz kijátszani, minél kisebb egy objektív, annál több fény kell a jó fényképhez, de erről majd kicsit később.

A kamerán bekapcsológomb sincs, ketté kell húzni a borítást, itt tűnik elő az alig félcentis átmérőjű objektív és a kereső. A hátoldalról az energiatakarékosság miatt lespórolták a színes LCD kijelzőt, csak egy kis háttérvilágítás nélküli ablakban tájékozódhatunk a hátralevő képek számáról, az akku állapotáról, valamint a hangjelzések bekapcsolt állásáról. Egyetlen csatlakozó található oldalt, ez a számítógépes kapcsolathoz való, ezen keresztül tölti fel a képeket a kamera, és itt folyik az USB 5V-os tápellátásán keresztül az akkumulátor töltőárama.

Jöjjön akkor a feketeleves a sok jó után! A kamera ugyanis szinte tökéletesen alkalmatlan fényképek készítésére. Ez persze most újságírói túlzás, így meg is magyarázom hogy mire gondolok. Beépítettek egy AutoBrite funkciót, amelyik képes a nagy háttérfényességű objektumok esetében a fényerőt lecsökkenteni, így maga a fényképezendő objektum lesz optimális megvilágítottságú, és nem a fényes háttér. Nos, vagy ez a technológia nem vált be, vagy maga a fényképezőgép képtelen megfelelő képeket készíteni, ugyanis szobában, vagy borús idő esetén a szabadban a képeken csak nagy sötét foltok látszanak, a felbontás pedig úgy néz ki mintha 100*50-es lenne. Vagyis felismerhetetlen, hogy mit akar ábrázolni. A helyzet némileg javul napsütésben, itt már látszik az aminek látszania kell, de a 640*480-as felbontás itt is gyanús, bár a pixelszám megvan, de maga a kép úgy néz ki, mintha minden egyenes vonal egy elmosódott hosszú massza lenne.

Nehéz konklúziót vonni, hiszen első látásra megvan a felhasználói kör: mindenki, aki pénztárcát hord, hiszen belefér bármelyik közepes darabba. Jó dolog mikor úgy tudunk lefényképezni valamit, hogy pillanatok alatt előkaphatjuk a kis kütyüt, ám a képek minősége alulról súrolja az elviselhető határt, ami ekkora kiadásánál nem biztos, hogy megéri a villogást a társaságban. Régen volt kezemben ilyen lehangoló készülék, ennek ellenére a Logitech egyéb eszközei magas minőséget képviselnek, naponta használom szinte mindegyiket, így tekintsük kisebb kisiklásnak ezt a próbálkozást a digitális fényképezés világában.

Logitech Cordless Presenter. Nehezen hihető, hogy a számítógépet vezérlő eszközök sorában még lehet újdonságot felmutatni. Az ősrégi egeret fordították már hanyatt (trackball), golyó helyett szkenner figyelte az elmozdulást (optikai egér), vagy elhagyták a vezetéket (rádiós egér). Azonban a Logitech képes volt egy újabb érdekes kombinációval előállni.

Vállalati informatikusként gyakran szembesülök a PR legnagyobb rémével, a prezentációs előadással. A cég kivonul egy notebookkal az előadóba, és a korábban elkészített prezentációs anyagot projektorral kivetítve meggyőzzük a hallgatóságot, hogy a mi termékünket kell választania. Ez így nem is hangzik túl szörnyen, azonban az előadó személy nem tud a notebook mellett ülni, így gyakran nekem kell váltani, ami erős koncentrációt igényel, hiszen az előadó apró jeleiből kell észrevenni, hogy mikor kell lépni a diák között. Bonyolultabb a dolog, ha egyáltalán nem ismerem a prezentációs anyagot:). Persze, időnként megoldjuk úgy, hogy az egeret az előadó asztalára tesszük, de ha „elbarmol" valamit, akkor rohanás ki az egérért, majd visszaszerezve azt a megfelelő diára lépünk.

Ebből már látható, hogy volt technológiai rés, amelyet be kellett tömni, és a Logitech meg is tette egy olyan termékkel, amely nem egy adott területet céloz meg. A Cordless Presenter furcsa formatervezésű optikai egér, mellyel gondmentesen vezérelhetjük a számítógépet, ha a hátoldalán található kapcsolóval egér üzemmódra váltunk. A kapcsoló másik állása viszont a prezentációs módot aktiválja, ekkor szépen a kezünkben foghatjuk az egeret (megjegyzem, a fogása nagyon kényelmes, nehéz lehetett egyszerre ergonómikus alakot tervezni a tenyérhez és a kézben tartáshoz is). Ekkor a bal oldali egérgomb a következő diát, a jobb oldali pedig az előzőt lépteti. A mutatóujjunknál alul egy kapcsoló az egér elején található lézerfényt indítja, ezzel lehet a kivetített képen a fontos részekre rámutatni. És hogy a szabadság teljes legyen, az egész szerkezet vezeték nélküli, USB portra dugható Bluetooth vezérlőegységgel kommunikál, így az előadó 10-15 méterre is eltávolodhat, miközben ő vezérli a diák léptetését.

Az egérhez kis szövet táskát kapunk, melyben az USB egység egy kis zsebben elfér, így könnyen a notebook mellé pakolhatjuk a nagy táskában. A magyar nyelvű dokumentáció és a többi Logitech eszköz driverét is tartalmazó CD e cég esetében már általánosnak mondható. Bár az ára nem a legkedvezőbb, a célközönséget valószínűleg a funkcionalitás sokkal jobban foglalkoztatja majd, így nagy jövőt jósolok neki.

Flex
Flex@weblt.hu

LOGITECH MAGYARORSZÁG
www.logitech.com

TERRATEC

DMX6 FIRE & HOMEARENA 5.1

A Terratec túl fiatal cég ahhoz, hogy sokan ismerjék a nevét, hiszen a néhány éve alakult német vállalat jelenleg is csak 60 alkalmazottat foglalkoztat, és 43 millió eurós bevétellel rendelkezik. Azonban a most tesztelt termékekhez kapott 2002. évi katalógus rejt meglepetéseket, így jobban tesszük, ha jól megjegyezzük ezt a márkanevet, amennyiben esetleg a jövőben audió termékekbe ruháznánk be.

Aki rögtön rohanni szeretne a boltba, akár meg is teheti, zarándokoljon el a Rákóczi út elejére a Pixelhez. Aki viszont tud várni egy kicsit, olvassa el ezt a rövid tesztet, mely egy komoly hangkártyáról és egy belépő szintű hathangszórós hangfalrendszerről szól.

A hangkártya a keresztségben a DMX6fire LT nevet kapta, amit rögtön meg is kell magyarázni. Az LT a legtöbb rendszerben a Lite, vagyis csökkentett tudású termékek jelzője, így van ez a jelen esetben is. A kártya nagytestvére a DMX6fire 24/96, mely legalább annyival tud többet a kistestvérnél, hogy tartalmaz egy teljes magasságú meghajtóhelyre beépíthető külső egységet a különféle ki- és bemeneteknek.

Azonban az LT változatnak sem kell szégyenkeznie, hiszen a 24 bites, 96 kHz-es mintavételezés megegyezik a nagyobb változattal, és hogy a hangszerkesztő kedvű olvasók másik leginkább figyelemmel kísért mutatóját is közöljem, a jel/zaj szintje104db! Ez valószínűleg elegendő a félprofesszionális munkálatokra is, nincs több sistergés vagy digitális zörej a felvett hangmintákban. A külön hátsó kimenetként beszerelhető kiegészítő panellel (mely jár a kártyához) digitális műveleteket hajthatunk végre, hiszen itt van 1-1 darab digitális ki- és bemenet, valamint itt kapott helyet a mikrofon csatlakozója. A digitális kimenet az AC3 és a DTS szabványú hangot változtatás nélkül tudja a digitális kimeneten továbbítani az ilyen adatok dekódolására képes erősítők számára.

A DVD-fanoknak a beépített 6 csatornás dekóder egységet emelném ki, mely analóg kimeneteket tartalmaz a dekóder nélküli hangfalrendszerek számára, ezekből p edig jó néhány van, mint ezt majd' 1 évvel ezelőtt be is mutathattuk a lap hasábjain.

A játékosok szívét a szinte teljes audioszabvány-választék dobogtathatja meg, a kártya processzora és szoftvertámogatása képes a Sensaura 3D, EAX, A3D, DirectSound és MacroFX szabványokat kezelni, ezáltal a háromdimenziós hangok végre nem lesznek kártyaspecifikusak, bármelyik játékról van is szó. Nem gond a CD audiokezelése sem akár két CD esetén, nekem például mindig gondot okoz, hogy vajon melyik CD-meghajtómba van dugva az audió kábel, ezen a kártyán viszont két, kártyára integrált CD audio bemenet van, így bármelyikről lejátszhatunk zenei CD-t.

A szoftverkínálat is meggyőző: a megszokott PowerDVD 3.0 a hatcsatornás hangok élvezetéhez (igazán dukált volna már az újabb változat), a Wavelab Lite 3.0 digitális hangszerkesztő és vágóprogram, az Algorithmic Sonic Laundryja, mellyel régi zenei felvételekről távolíthatjuk el a sistergést és a reccsenéseket. Nem hiányozhat még egy MIDI szerkesztő/szekvencer program sem, ez pedig az Emagic Logic Funja.

Ha már hatcsatornás hangzás, rögtön ki is próbáltuk a kártyához illő Terratec terméket, a Home Arena 5.1-et. Ez belépő szintű hangfalrendszer, amit a tudása és szerencsénkre az ára is mutat. A doboz egy mélyládát tartalmaz, rajta az összes kezelőszervvel, valamint 5 szatellithangszórót (a center is ugyanakkora, mint a többi) és egy távirányítót. A kábelezés rém egyszerű, minden hangszórót be kell dugni a megfelelő hosszúságú kábellel a saját helyére a mélynyomó hátulján, ez utóbbi 3 bemenetét (bemenetenként 2 csatorna) pedig csatlakoztatni kell a hangkártya kimeneteire, és ezzel meg is volnánk. A hangszórók nem fogják szétvetni a szobát, hiszen a szatellitek 6 wattosak, a mélynyomó pedig 25 wattos, ám már ezzel a konfigurációval is lehet kellemetlenséget okozni a szomszédoknak (és így valószínűleg idővel magunknak is:). Kiemelendő, hogy a mélynyomó hangszórója igen jó minőségű, nem pufog, ez valószínűleg az igényes peremnek és tányérnak, valamint a láda megfelelő méretezésének köszönhető. A szettet azoknak ajánljuk, akik úgy akarják megismerni a hathangszórós hangzást, hogy túl sok pénzt nem akarnak rá áldozni. A hozzá való hangkártya pedig nem szükségképpen a Terratec DMX6fire LT, de aki e téren a minőséget keresi, esetleg ragaszkodik a digitális csatlakozásokhoz, jó áron hozzájuthat egy feltörekvő cég igen jó minőségű hangkártyájához.

Flex
Flex@webit.hu

PIXEL MULTIMÉDIA
Tel.: 266-6059

HOMOK A GÉPEZETBEN

Bevezetés – 220 felett... Ugye mindenki ismeri a mostani intro címéül szolgáló dalt? Igen, ez az a klasszikus szerzemény, amely a rockdiszkóban való felcsendültekor a cikkíró barátait maradék emberi tulajdonságaikból való kivetkőzésre készteti... Így a 220-as szám ugyanúgy utalhat az elfogyasztott alkoholtartalmú akcelerátorok mennyiségi mutatóira, mint fent nevezett egyének (amelyekhez a Guruban sikertelenül higgadtabbik arcát mutatni igyekvő Laa-Yosh is hozzátartozik) másodpercenkénti táncmozdulatainak számára. Azonban kétségkívül létezik egy másfajta megközelítés is, amely körmönfontan az autósportokra próbál asszociálni a dal témájával kapcsolatban. Példának okáért a mitikus sebességhatár kapcsán mindjárt itt van eme sportok legnépszerűbbike: mikor e sorokat olvassátok, alig néhány nappal vagyunk túl az idei esztendő egyik meghatározó Forma 1-es versenyén, az augusztus 16. és 18. között lebonyolításra került Magyar Nagydíjon. Habár a Száguldó Cirkuszhoz szorosan hozzátartozó őrület kétségkívül közvetlenül a futamok előtt hág a tetőfokára, az azok közötti hosszabb-rövidebb időszakokban pedig érzékelhetően csökken, én mégis éppen eme utóbbi periódusok egyikét választottam tudományos-technológiai rovatunk Forma 1-es különszámának publikálására. Véleményem szerint ugyanis a verseny előtti felfokozott hangulatban a PC Guru olvasói között is valószínűleg szép számban jelenlévő rajongók jóval inkább fogékonyak az autókkal, az azokat hajtó (repítő) motorokkal, világbajnoki ponttáblázatokkal és persze magukkal a pilótákkal kapcsolatos információkra, mintsem egy adott csapat információtechnológiai hátterére.

Ezzel szemben azonban augusztus végének "csendes" napjai (persze a Guru tábort és más természeti csapásokat leszámítva) több mint alkalmasnak tűntek arra, hogy végre egy ilyesfajta írás is feltűnhessen a HAG-ban. A feladat tehát adva volt, mindössze már csak azt volt szükséges eldönteni, hogy a cikk kapcsán pontosan melyik istállóra is essen a választás. Az mindenesetre azonnal kézenfekvőnek tűnt, hogy csak olyan csapatról lehet szó, amelyik nemcsak hogy "technológiavezérelt" szemléletmóddal rendelkezik, hanem ráadásként főszponzorai között valamelyik IT óriáscég közvetlenül is jelen van. Az említett kritériumok figyelembevételével a szóba jöhető istállók köre lényegében háromfősre szűkült le, hiszen jelenlegi tudásom szerint csak a BMW WilliamsF1, a McLaren Mercedes és a Toyota rendelkezik eme illusztris körből származó elsővonalbeli támogatókkal, a HP, a SUN ill. az EMC személyében.

Hosszas vívódás után ama bizonyos képzeletbeli garast végezetül a BMW WilliamsF1 csapat mellett tettem le, mégpedig két okból. Egyrészt a három neves istálló közül mostanság ez nyújtja a legmeggyőzőbb teljesítményt (és ennél fogva rendelkezik a legtöbb rajongóval), másrészt a szponzorcégek közül széles termékportfoliójának köszönhetően egyedül az ezt a csapatot támogató HP képes teljes Forma 1-es információtechnológiai infrastruktúra kiépítésére, a másik két vállalat a speciális fókusz (SUN – RISC/UNIX kiszolgálók, EMC – háttértár-rendszerek) miatt a teljes megoldásnak csak egy-egy szeletét képes szállítani.

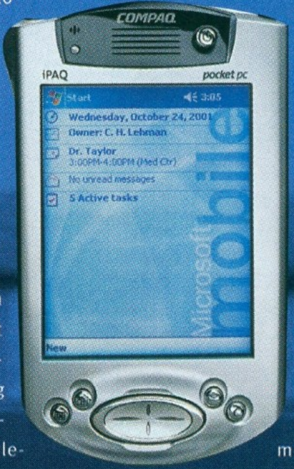
Nos, ennyit a szelekció gyötrelmeiről, és most lássuk, hogyan is könnyíti meg az innovatív technológia Frank Williams csapatfőnök, Patrick Head technikai igazgató és társaik életét...

E havi idézetünk: *"Nincs vita abban a kérdésben, hogy a legnagyobb fejlődés az információtechnológia és a számítógépek területén ment végbe. Maguk az autók nem túlságosan különböznek a tíz évvel ezelőttiektől, lényegében mindegyik ugyanaz a négy kerék és két szárny, mint akkoriban. Alapjaiban véve a mechanika nagy része is ugyanaz maradt, talán történt némi fejlesztés, néha más anyagokat használunk itt, vagy ott, ám ismétlem, az autók alapjai lényegében nem változtak.*

Azonban a komputerek terén szédületes fejlődést értünk meg."

Chris Dietrich

Retro. Ha a fenti sorokból valaki arra következtetne, hogy forrásuk egy, az autósportot kevéssé ismerő, önnön eredményeitől megrészegült hardverfejlesztő, az bizony alaposan mellé fogna, ti. a kútfő ezúttal a BMW WilliamsF1 egyik rangidős mérnöke volt. A harmincas éveiben járó Dietrichnek ráadásul az egyik legnagyobb elméleti és gyakorlati felkészültséget igénylő feladat jutott osztályrészéül: a különböző tesztek eredményeinek rendszerezése és elemzése.



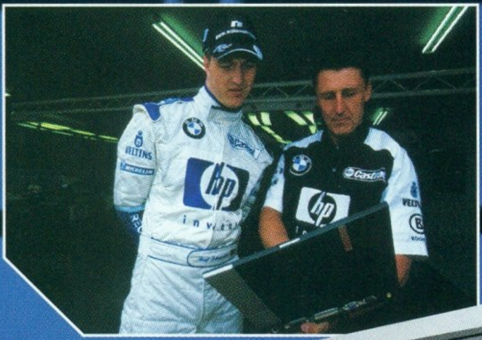
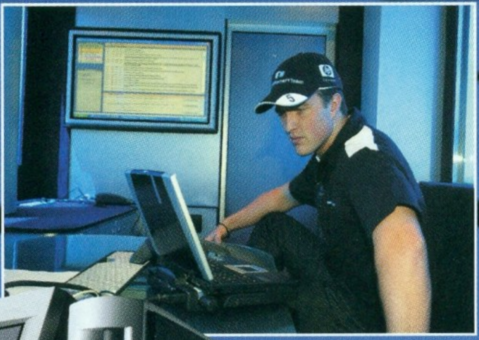
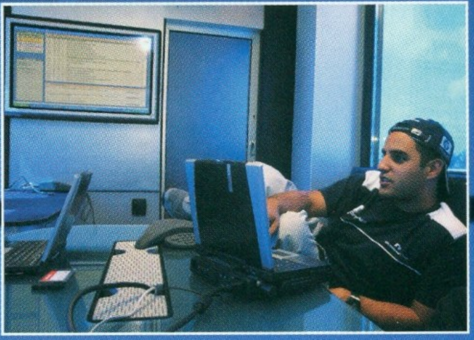
"Tíz évvel ezelőtt az adatok letöltéséhez általában bedugtunk egy kábelt, majd a kb. húsz csatornán keresztül összegyűjtöttük azt a mindösszesen negyedmegabájtnyi adatot – mindezt 12-15 perc alatt. Eközben a többi mérnök türelmetlenül körbeállt minket, mind azt kérdezve, hogy mikor mehet már ki újra az autó. Mi meg csak türelmesen álldogáltunk az adatokra várakozva – egyszóval ez meglehetősen lassú folyamat volt. Egymástól elszigetelt komputereink voltak, hálózatnak híre-hamva sem volt: egy gép a garázs egyik oldalán, egy gép a garázs másik oldalán, külön-külön mindkét autónak, és ezek egyáltalán nem beszélgethettek egymással. Ha bármilyen tanácsot akartam kérni, be kellett telefonálnom a gyárba. Az pedig ugyebár nehezen lett volna kivitelezhető, hogy mobillal a kezemben a gyárral beszélgetek, miközben milliónyi teendő vár rám a kamion hátuljában. Gigászi feladatról volt szó tehát." – idézte fel Dietrich a Forma 1-es információtechnológia hőskorát.

Turbo. És hogy hogyan is zajlik mindez napjainkban? A versenyautókon található érzékelők immár folyamatos kapcsolatban állnak a csapat számítógépeivel. A vezeték nélküli adatátviteli technológiák korlátjai ugyan még ma sem teszik lehetővé, hogy minden összegyűjtött információ azonnali továbbításra kerüljön, ám arra már napjaink eljárásai is képesek, hogy a legfontosabb telemetriai adatokat a startvonalon való minden egyes áthaladásakor a boxutcába továbbítsák, ahol aztán kifejezetten erre specializálódott mérnökök elemzik ki azokat. Az adatgyűjtést és az analízist összesen öt darab HP ProLiant DL380 kiszolgáló segíti. Azoknak, akiket érdekelnek a technikai specifikációk: ezek kétprocesszoros, 0,13 mikronos gyártástechnológiával készült Intel P3 (Tualatin) chipeket használó, akár 6 gigabájtnyi memóriát is fogadni képes kiszolgálók. Különlegességük elsősorban ún. "dual-peer PCI" (vagyis két PCI-buszt felvonultató) architektúrájukban rejlik, no meg abban, hogy mindezeket a finomságokat 6, menet közben cserélhető merevlemezzel, optikai meghajtóval és floppy drive-val együtt is sikerült bezsúfolni egy alig 2U (2x1,75 inch, vagyis 2x 4,445 cm) magas házba. Hiába, a DL380 nem véletlenül számított a Blade technológia (ld. "Valóban pengeéles – PC Guru 04/02) eljövetele előtti korszak egyik mérnöki csúcsteljesítményének...

Visszakanyarodva a versenyautó telemetriai adataihoz: ezekből az elsősorban az üzemanyag-felhasználásra, a gumik és a motor állapotára, valamint a pilóta teljesítményére vonatkozó információkból a fenti kiszolgálók mindegyike nagyjából 700 megabájtnyit harácsol össze. Az adattömegnek természetesen csak kisebbik része kerül helyi hasznosításra, a többség távközlési szatelliteken keresztül a Williams grove-i (Nagy-Britannia, Oxfordshire) design és műszaki központjába, vagy a BMW müncheni technológiai centerébe kerül továbbításra. Az igazi információözön azonban mégiscsak akkor zúdul a rendszerre, amikor a versenyautó beáll a boxutcába, ilyenkor ugyanis a közhiedelemmel ellentétben nemcsak kerékcserére és üzemanyag-feltöltésre (no meg a sisak plexijének elmaradhatatlan megtörölgetésére) kerül sor, hanem egy hálózati kábelt is a fedélzeti számítógépre csatlakoztatnak, amelyen keresztül az összes addig összegyűjtött adatot letöltik.

Bizonyára sokakat érdekel az operációs rendszer és az alkalmazások kérdése is. Nos, az előbbi, ha hiszitek, ha nem, mezei Windows NT, ami alaposan rácáfol arra az általános tévhitre, hogy a Microsoft szoftvereit nem lehet működéskritikus IT környezetekben felhasználni (megjegyzem, a Windows 2000 különleges, 8+ processzoros szerverekhez szánt verziójával, az ún. Datacenterrel egy megfelelő kiépítettségű fürtözött konfiguráció megléte esetén már a 99,99 százalékos rendelkezésre állási szint is elérhető, mindez pedig azt jelenti, hogy ezeknek a kiszolgálóknak mindössze kétórányi üzemkiesés engedélyezett – évente). Az alkalmazások terén viszont már nem találkozhatunk ismerős nevekkel, itt ugyanis a WilliamsF1 belső fejlesztésű programjai teljesítenek szolgálatot.

A szervereken tárolt adatok megfelelő sebességű eléréséhez a mérnökök Compaq Evo notebookokat használnak. (Ha valaki elsőre fennakadna a márkanéven, az jogosan teszi, ti. a mobil komputerek ama néhány terület egyike, ahol a Compaqot meg-

vásárló HP tovább élteti a felhasználók körében még mindig nagyon jól csengő nevet. Egyébként a termékekhez hasonlóan a HP a BMW WilliamsF1 támogatását is mintegy "megörökölte" az új cég egyik közvetlen elődjének számító Compaqtól, amely még 2000-ben kötött szponzori szerződést a kék-fehérekkel. Azonban a két vállalat májusi összeolvadása ezt mit sem befolyásolta, lényegében tehát minden maradt a régiben, egyedül a csapat versenyautóin látható Compaq logót váltotta fel a HP Invent felirat valamikor a silverstone-i futam idején.) Valamennyi mobil komputert speciális, különlegesen gyors adatátvitelt lehetővé tevő vezeték nélküli hálózati kártyával láttak el, amelynek segítségével a szakemberek nemcsak a helyi információkhoz férhetnek hozzá (a kiszolgálókon futó telemetriai szoftverek kliens verziója természetesen minden gépre telepítésre kerül), hanem a Williams és a BMW központtal is valós időben kommunikálhatnak. Ugyanezek az Evo egységek egyébként a versenyek végeztével, a két főhadiszállásra visszatérve is jó szolgálatot tesznek: ilyenkor a dokkolóaljzatokhoz csatlakoztatva teljes értékű munkaállomásokként teljesítenek szolgálatot. A mérnökök munkáját még jobban megkönnyítendő a csapat minden egyes tagja fel van szerelve olyan digitális asszisztensekkel (konkrétan HP iPAQ Pocket PC-kkel) is, amelyek nagyobbik társaikhoz hasonlóan rendelkeznek a vezeték nélküli kapcsolattartás lehetőségével.

A verseny forgatagában mindazonáltal néha a "legmobilabb" eszközök használatára sem nyílik mód, ezért aztán a box falának csaknem minden szabad négyzetcentiméterére különböző méretű, lapos kijelzőket szerelnek fel, ahol a Dietrich és teamje által már "megszűrt" információk láthatók. A fejlett információtechnológia biztosította előnyökről a veterán szakember is elismeréssel beszél: "A korábbi állapottal összehasonlítva most harmincszor annyi adatot tölthetek le öt vagy tíz másodperc alatt, és újabb 30 másodperc elteltével ezek máris elérhetővé válnak akár a gyárban, akár bárhol másutt a világban. Persze ők (a mérnökök) mindig többet és többet akarnak. Példának okáért 10 évvel ezelőtt a gyári szervernek egyetlen, egy gigabájtos merevlemeze volt, most pedig már a garázsban található gépek is 40 gigabájtos merevlemezekkel vannak teletömve: az adatmennyiség, amelyet magunkkal vihetünk a futamokra, és az, amit visszavihetünk a gyárba egész egyszerűen döbbenetes. Régebben mindig aggódtunk az adatok folytonos mentése és törlése miatt, mivel meglehetősen konzervatívok voltunk a tárolás módja és a rendelkezésre álló kapacitás kihasználása terén, de ma már egyszerűen nincs miért nyugtalankodnunk."

Futuro. A terjedelmi korlátok következtében most ugyan kénytelen vagyok zárni soraimat, ám terveim szerint a következő hónapban még mindenképp visszatérünk a BMW WillaimsF1 információtechnológiai hátteréhez. Az eljövendő számban elsőként egy világbajnoki futam kerülne bemutatásra a tesztmérnökök szemszögéből, majd pedig a csapat kutatás & fejlesztési infrastruktúráját vennénk tüzetesebb vizsgálat alá. Tekintettel arra, hogy a HP nem kizárólag a fenti német-angol vegyesfogat beszállítója, ez utóbbi téma egyúttal arra is alkalmat teremt, hogy kicsit a más istállók (pl. Ferrari) által használt megoldások irányába is elkalandozzunk. Addig is azonban, míg eme ambiciózus tervek megvalósulnak, kellemes nyárutót, az iskolakezdéshez pedig kellő kitartást kívánok mindenkinek, és ezúton üdvözlöm a PGO Forma 1 témájú fórumainak látogatóit.

Joshua

joshua@freemail.hu

ATI RADEON 9000 PRO TESZT

Mainstream tarolás. Lassan megszokhattuk már, hogy a videokártya-piacon a nyár egyáltalán nem számít uborkaszezonnak: a Radeon és a Radeon2 után immár harmadik alkalommal került sor az ATi részéről új modellek bejelentésére. Az R300 kódnéven ismert új generációs, DirectX 9-et támogató chipre épülő R9700 természetesen azonnal a figyelem középpontjába került, ami nem meglepő – hosszú évek után először került sor az Nvidia trónfosztására a csúcskategóriás videokártyák versenyében. Valamivel kisebb hírverést kapott az ugyanekkor bejelentett Radeon 9000 és 9000 Pro, melyek az RV250-es chipre épülnek – pedig ezek tényleges szerepe előre láthatóan sokkal nagyobb lesz, mint a Radeon3-é.

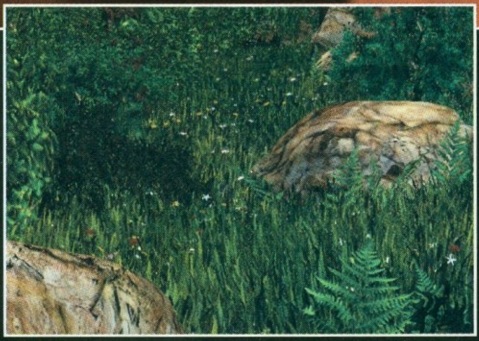
A videokártya-piac eladásainak oroszlánrészét ugyanis az olcsó és közepesen olcsó kategóriák produkálják, a nagy PC gyártók és a hétköznapi vásárlók egyaránt ezeket veszik töméntelen mennyiségben. Szép dolog a leggyorsabb, vagy éppen a legtöbb szolgáltatást nyújtó videokártya, és igen fontos marketinges előnyökhöz is juttatja a gyártóját: a userek rácsodálkoznak, hogy „hát ez mennyire király" - aztán megveszik az azonos nevű kistesóját (GeForce 4 MX mond valamit?). Ebben a kategóriában tehát nagyjából a következő szempontok számítanak, ebben a sorrendben: ár, szolgáltatások, teljesítmény. Az első egyértelmű; a második esetében nem árt a DirectX aktuális verziójának teljes támogatása, a sok memória („a 128 megás biztos gyorsabb a 64-esnél"), valamint mindenfajta TV-out, duál monitor és videolejátszás kezelése. A teljesítmény, hát az meg majd csak alakul valahogy...

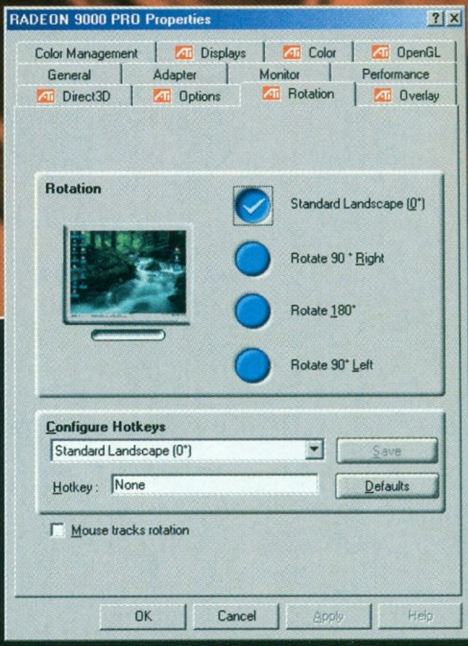
Ami a Radeon 9000-et a konkurens mainstream kártyák fölé emeli, az a DirectX 8.1 teljes támogatása nagyon jó ár/teljesítmény-mutató mellett; ezzel a kombinációval várhatóan igen sikeres lesz mind a csak a feature listával törődő OEM gyártók, mind a költségtudatos vásárlók körében. Ennek örömteli eredménye pedig az lesz, hogy megfelelő piacot biztosít a DX8-at használó játékoknak, így a játékfejlesztők végre elkezdhetik a GF3-ban bemutatott új képességek kihasználását. Az mondjuk nagyon szomorú, hogy erre csaknem másfél évet kellett várni...

A kártya. Az RV250 lényegében a Radeon2-es chip leegyszerűsített változata. Ugyanúgy négy renderelő futószalagot tartalmaz, viszont ezekhez csak 1-1 textúrázó egység tartozik; ellenben nem háromszor, hanem hatszor képes visszavezetni a kimenetet a pipeline elejére, így egy menetben szintén összesen 6 textúrát lehet használni. A képességek tehát megegyeznek, bár a teljesítményen várhatóan érezni lehet majd ezt a kompromisszumot, akárcsak a második vertex shader elhagyását. A tranzisztorszám jelentős csökkenése viszont nagyon fontos pozitívum, a chip gyártása, tehát maga a videokártya is ezáltal sokkal olcsóbb lesz. A teljes DX8 támogatással tehát a Radeon 9000 megelőzi a GF4 MX sorozatot, amely kártyák lényegében tuningolt GF2-eseknek számítanak – viszont a teljesítmény már más lapra tartozik majd.
A Radeon 9000 a multimonitor-támogatás terén is előrelépést hoz: két 400 MHz-es RAMDAC került a chipre, így még a legolcsóbb kivételek is képesek lesznek két monitor kezelésére. Az alapkiépítés egy RGB és egy DVI kimenet, utóbbira kell a külső konvertert dugni, ha a második monitor nem TFT lenne.
További bónuszként a videolejátszási képességek is javultak: az 1.4-es pixel shaderek használatával a chip képes a video de-blockingra, így tehermentesíti a processzort.

A chip és a memória órajele is 275 MHz; utóbbiból 64 MB DDR SDRAM található a tesztkártyán, és 300MHz-ig hitelesített, de létezik 128 megás PRO változat is. A valamivel gyengébb R9000 sebessége pedig 250/200 MHz, ami nyilván csökkentő hatással van a teljesítményére és az árára is.

A teszt. A múlt havi AMD-s tesztgép után ezúttal egy Intel P4-est pakoltunk össze, méghozzá a 2,2 GHz-es procira és DDR-es alaplapra építve. A driverek a teszt idején elérhető legújabb verziók voltak, és ismét meg kell emlékeznünk az ATi Catalyst vezérlőpaneljének minden igényt kielégítő beállítási lehetőségeiről – ezen a téren az Nvidiának van még mit fejlődnie. A Win98 ME oprendszerre a szokásos tesztprogramjainkat telepítettük, valamint megtekintettük a két magyar fejlesztésű 3D-s űrstratégia, a Haegemonia és az IG3 demóit is. Előbbi esetében az ATi stabilan bugzott kicsit, bár a fejlesztők külön felhívták a figyelmet ennek lehetőségére, lévén az engine igen alaposan meghajtja a mai videokártyákat. Idővel az ATi alighanem javítani fogja ezt a bugot is, min-





denesetre kellemetlen lehet, ha erre a jeles eseményre csak a játék megjelenése után kerítenek sort.

Noha a konfig változott, a múlt havi gigateszt után mégsem mértünk le újra minden kártyát, csak a Radeon 9000-nek közvetlen konkurenciát jelentő kategóriatársakat néztük meg. A GF4-ek sem pihennek azonban sokáig, mivel az ATi ígért nekünk egy R300-ast a következő hónapra...

Eredmények. A 3DMark szintetikus tesztjeinek lefuttatása érdekes eredményeket hozott. A fill rate multitextúrázás nélkül meglepően alacsony, 667 Mtexel/sec – ez kb. 60 százalékos hatékonyságot mutat, ami nemcsak a GF kártyák 80-90%-os értékétől marad el, hanem a régebbi Radeon 8500-asénál is gyengébb. Feltételezésünk szerint ezen még lehet javítani a driverek révén, hiszen a két ATi chip potenciálja ebben a tesztben megegyezik – hacsak nincs még valami más is lebutítva, amiről a kanadaiak szívesebben hallgatnának.

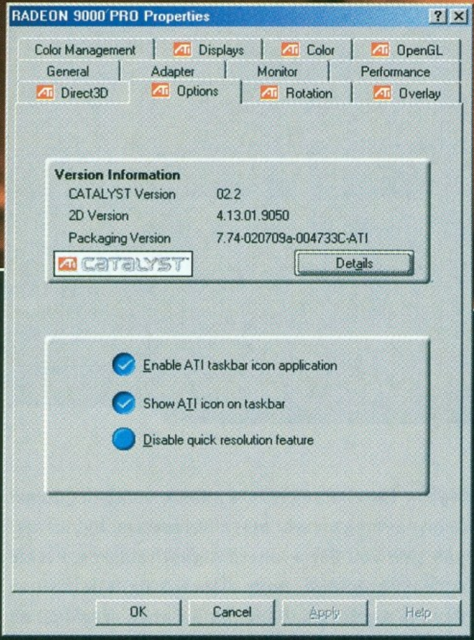
A multitextúrázást mérve az eredmény felugrik 1080 Mtexel/másodpercre, ami már sokkal közelebb van az 1100 Mtexeles elméleti maximumnak. A jelek szerint tehát a loopbackes megvalósítás hatékonysága igen jó, a hasonló felépítésű R300-tól is hasonló teljesítményre számíthatunk majd. A magas chip- és memória-órajelnek köszönhetően az ATi ebben a tesztben a GF3 Ti 200-at is megközelíti (az MX-et meg a porba alázza), viszont csúnyán elmarad a futószalagonként 2 TMU-val rendelkező 8500-as mögött. Mindez már előrevetíti, hogy a gyakorlati tesztek során a 9000 Pro nagyjából hova kerül majd a mezőnyben, hiszen a legtöbb mai játék 1024-es felbontástól kezdve már szinte csak a fill rate-re érzékeny, és az átlagosnál jobb poligonfeldolgozó képesség egyelőre hidegen hagyja őket.

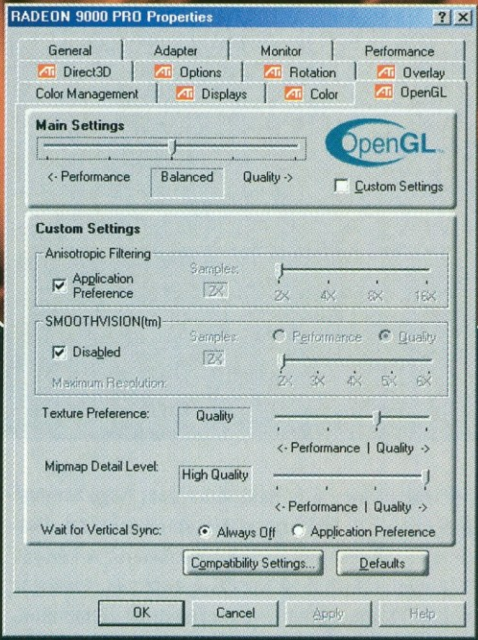
Ezen a téren egyébként megint csak érezhető az RV250 „butításának" hatása, hiszen mind 1, mind 8 fényforrás mellett a két vertex shaderrel rendelkező R8500 teljesítményének alig több, mint felét képes hozni. Más kérdés, hogy a Ge3 Ti 2000 kártyák ezen a fronton gyengébbek, így ezek az eredmények is jól mutatnak mellettük (viszont ne feledjük el, hogy a GF4 már szintén dual vertex shadert tartalmaz, az MX-eket pedig a magas órajel nagyban segíti).

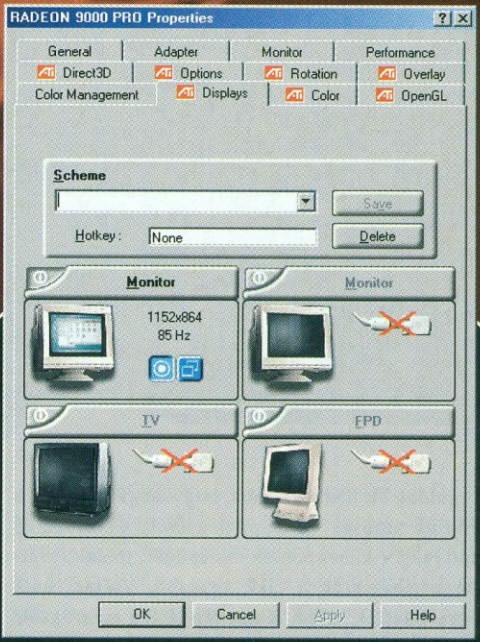
A 3Dmark-pontszámok jól láthatóan az elvárásoknak megfelelően alakulnak: a Radeon 9000 Pro elmarad ugyan az R8500 eredményeitől, de kábé tíz százalékot ver a GF3-ra, és 30-50%-kal gyorsabb az MX-nél. Utóbbival szemben további előny még, hogy képes a Nature, EMBM és Advanced Pixel

	3D Mark2001 SE	Team Arena	Comanche4
ATI RADEON 9000 PRO 64 MB (275/550 MHZ)			
800x600	8742	117.3	36.02
1024x768	7502	112.2	33.78
1280x1024	5876	86.9	27.35
1600x1200	4567	62.2	14.43
ATI RADEON 8500 64 MB (275/550 MHZ)			
800x600	9826	118.3	36
1024x768	8552	115.9	34.64
1280x1024	7020	101.8	29.26
1600x1200	5540	76.6	14.86
NVIDIA GEFORCE4 MX 440 64 MB (270/400 MHZ)			
800x600	6434	112	35.89
1024x768	5564	95.8	32.28
1280x1024	4147	67	25.3
1600x1200	3089	48.1	17.88
NVIDIA GEFORCE3 TITANIUM 64 MB 200 (175/400 MHZ)			
800x600	7685	115.6	34.32
1024x768	6730	106	31
1280x1024	5335	77.2	26.02
1600x1200	4156	55.7	19.62

Tesztgép konfiguráció: MSI 845 Ultra, Intel Pentium IV 2,2 GHz, Samsung DDR 333 MHz 512 MB, IBM 75 GXP 40 GB 7200 RPM, Philips PSC-705, Pioneer 106s, Coolink Cool402
Videokártya meghajtók: Ati Catalyst 2.2, Nvidia Detonátor 30.82







Shader tesztek lefuttatására is, hiszen mindezek teljes DX8 támogatást igényelnek.

A Quake3 engine alatti teljesítmény mérésére megint csak a Team Arenát választottuk: a valamivel összetettebb timedemo futtatása sokkal inkább a kártyák nyers teljesítményét méri, mint a driverek hatékonyságát. Ennek köszönhetően a Radeonok minden felbontásban megelőzik a konkurenciát, valamint a GF3 sorozat igen hatékony memóriakezelésének áldásos hatása is jól látható.

A Commanche4 teszt két fontos jellemzője: erős processzor-limitáltság alacsony felbontásokban, illetve DX8-as shaderek használata. A teljesítmények összevetése során tehát a két magasabb felbontást érdemes tanulmányozni, továbbá a GF4 MX eredményeiből mindenki vonjon le annyit, amenynyit a gyengébb látvány produkálása miatt szerinte a kártya érdemel. Az ATi kártyák által 1600-as felbontásban produkált 14 fps-es eredmény előtt megint csak meglepetten állunk; egyéb magyarázat híján ezt is a driverek számlájára kell írnunk. Játszani mindenesetre ebben a kategóriában ekkora felbontás mellett nem igazán érdemes, minden más esetben pedig a Radeonok a jobbak.

Értékelés. A Radeon 9000 Pro, amint az a fentiekből is látható, igen jó videokártya. Teljesítményben valahol a GF3 Ti 200 és a Radeon 8500 között mozog, a jelenlegi ár/teljesítménybajnok GF4 Ti 4200-zal viszont egyértelműen nem képes már felvenni a versenyt.

Ha az árakat is figyelembe vesszük, akkor a finoman szólva is kaotikus hazai piacon már kicsit nehezebb elhelyezni az RV250 különböző változatait. A sima 9000-esek bruttó huszonötezer forintos ár körül várhatók, a Pro változatok ennél drágábbak lesznek – a No Na Me márkajelzésű tajvani verziók meg olcsóbbak. Árban tehát valamivel alatta marad majd a különféle 8500-as modelleknek, ami a teljesítménybeli különbségek alapján jó ötletnek minősíthető.

Érdekesebb a helyzet, ha a konkurens Nvidia kártyákhoz képest próbáljuk belőni az R9000-est. Abit GF3 Ti 200-at kábé bruttó 32 ezerért kaphatunk, a márkásabb változatok ennél drágábbak (már ha még kaphatók), a különféle tajvani változatok viszont TV-out nélkül már egészen nevetséges összegekért is beszerezhetők. Ugyanakkor ez a kártya általában valamivel lassabb az ATinál, így a Radeon egyelőre jobb vételnek minősül.

Első körben a Radeon 9000 Pro mégis azoknak ajánlható, akiknek éppen ennyi pénzük van videokártyára; nagyon kedvező árú, rengeteg szolgáltatással rendelkező és egész gyors is. Kisebb költségvetéssel a sima 9000-est érdemes választani, valamivel testesebb pénztárca esetén pedig sorra jönnek a különböző 8500-asok, majd a GF4 4200-as változatai. A második vásárlási szempontot a remek multimédiás képességek jelenthetik: két monitor kezelésében, képminőségben és videolejátszásban is az ATinál van az előny – ugyanakkor az Nvidia driverei továbbra is határozottan jobbnak minősíthetők. Tovább bonyolítja a helyzetet, hogy az Nvidia várhatóan agresszív árcsökkentéssel fog reagálni a kihívásra, valamint hogy az ATi a lapzárta magasságában szünteti be a Radeon 8500 chipek gyártását – szóval semmiképpen se merném most megtippelni, hogy a karácsonyi hardverajánlóban milyen szerep jut majd az R 9000-nek. Mindezektől függetlenül az új ATi az első igazán olcsó DX8-at támogató kártya, melynek kifejezetten jó a teljesítménye; kompromisszumképtelen gémerek viszont inkább maradjanak valamelyik GF-nél.

Laa-Yosh
ly@3dluvr.com

VIVODÁSOK NVIDIA MÓDRA II.

Legutóbb ott hagytuk abba, hogy megvizsgáltuk a Philips 7108-as TV-chippel szerelt GeForce4-es kártyák TV-kimenetének minőségét. Jó sok levéllel bombáztatok a cikk kapcsán. Voltak, akik egyetértettek velem, de sokan (főleg megrögzött ATi-, és még inkább a Matroxrajongók rajongók) egyszerűen elmebetegnek tituláltak, mert hát az Nvidia chipes kártyáknak elvből sem lehet soha, de soha jobb képe, mint az általuk bálványozott termékeknek. Én az előző cikk elején is leszögeztem, milyen jónak találom jómagam is az ATi kártyák TV-kimenetét, de ettől eltekintve el kell ismernem, hogy ezt a színvonalat nem csak kedvenc kanadai barátaink tudják produkálni. Akár tetszik, akár nem, a konkurencia felzárkózott. Ennek örülni kellene, nem sipákolni miatta. Azt is szeretném hangsúlyozni, hogy a vizsgált kártyák gyártója is fontos – nem kizárt, hogy ugyanilyen TV-chippel szerelt, de márkátlan, vagy kevésbé jó nevű gyártótól származó kártya minőségében és szolgáltatásaiban alulmarad az általunk vizsgált modellekhez képest.

El bundle. Mindkét kártyához (ha valaki nem emlékszik, vagy nem olvasta volna a cikk előzményét, annak leírom: egy MSI Ti4600 és egy Leadtek Ti4200 kártyát vizsgálunk) gazdag szoftverkörítést kapunk a gyártóktól, hogy a Philips 7108-as chip video bemenetét kellőképpen ki tudjuk használni. Az MSI kártya mellé az Intervideo WinCoder illetve WinProducer programok járnak (a hangzatos MPEG4 támogatás kimerül egy szabványos MPEG4 codec telepítési lehetőségében), a Leadtek mellett a WinFast MyVIVO programcsomagot találjuk. Gyakorlatilag mindkét program körülbelül ugyanannyit tudna, de az MSI mellé nem jár a teljes értékű WinDVR, ami a WinCoder és WinProducer mellé igencsak kellene, tehát a WinFast szoftvere – bár kevésbé profi – ilyen kiszerelésben jobban használható. Akár az Intervideo, akár a WinFast szoftvert használjuk, lehetőségünk van PAL vagy NTSC formátumban digitalizálni (akár teljes felbontásban is). A digitalizált állomány formátuma lehet általunk választott codec alapján AVI, de MPEG1 vagy akár MPEG2 is. Ha igazán profi MPEG2 felvételt akarunk készíteni, akkor sajna be kell szerezni az Intervideo WinDVR vagy a Cyberlink PowerVCR programok valamilyének teljes változatát. Ezek olyan MPEG2 állomány készítésére is alkalmasak, amelyet DVD-Video authoring szoftverben is felhasználhatunk, hogy a felvételeket asztali lejátszóval is megtekinthető formátumban tehessük el az utókor számára. A kártyák csak minimális hardveres rásegítést adnak a valós időben történő MPEG2 tömörítéshez, tehát minimum 1,6, de inkább 2 GHz-es masinában kell gondolkodni, ha valóban erre vágyunk. Ha nincs kedved külön célszoftvert keresgélni, és a kártyák mellé kapott programok sem bűvölnek el, akkor sincs gond. Ha a szabványos NVIDIA WDM capture drivert feltelepíted, akkor minden szabványos digitalizáló programmal kihasználhatod a kártyák videobemenetét. Ilyen program már alapból található a Windows ME és XP operációs rendszerekben, a neve Microsoft Movie Maker, de azon kívül, hogy megismerjük a digitalizálás alapjait, nem érdemes túl sokat foglalkozni vele. Használata azonban néha kikerülhetetlen, mert néhány digitalizáló program nem képes inicializálni a videobemenetet, ilyenkor a Movie Maker programmal feléleszthetjük a kártyát, majd a kilépés után a tetszőleges szoftverrel dolgozhatunk tovább.

Hogyan digitalizáljunk? Minden attól függ, hogy mire szeretnénk használni a felvett anyagot. Ha csak rövidebb műsort, vagy érdekesebb filmecskét szeretnél felvenni egy-egy megtekintés céljából, akkor nyugodtan használd a kártyák mellé adott szoftverek MPEG1 vagy MPEG2 sablonjait – kis próbálkozás után rá fogsz jönni, milyen minőségi beállítás mellett mekkora bitráta kell az élvezhető minőséghez – és hogy mire képes a processzorod a valós idejű tömörítés használatakor. A kártyák csak a képért felelnek, a digitalizáló szoftverek a hangot a hangkártyádon keresztül rögzítik, tehát az előkészületek során a hangforrást csatlakoztatni kell a hangkártya megfelelő bemenetére, és a szoftverben meg kell jelölni az ennek megfelelő bemeneti eszközt a felvétel hangerejével együtt. A kábelezés során ügyelj, hogy minden rendesen passzoljon, érdemes kicsit igényesebb tartozékokat használni. Ha fontos anyagokat, például családi videókat szeretnél archiválni, akkor különösen érdemes figyelni az apró részletekre. Ügyelj rá, hogy a felvétel hangerejét ne állítsd túl magasra, a túlvezérelt hangforrásból származó jel könnyen torz lehet, ez főleg VHS-forrás esetén lehet csalóka. Elvileg a Macrovision védelemmel ellátott gyári kazetták nem digitalizálhatók be az ilyen kártyákkal, gyakorlatilag azonban ez nagyon is lehetséges – a másik videomagnómat könnyen megzavaró másolásvédelem egyik kártyán sem volt észrevehető digitalizáláskor. Persze ez nem azt jelenti, hogy a lehetőség feljogosít az illegális rögzítésre. Ha jó minőségben szeretnél digitalizálni, akkor elkerülhetetlen, hogy legalább két menetben dolgozz. Az első menet maga a felvétel, itt érdemes egy kis tömörítéssel dolgozó formátumba menteni – ajánlott valamilyen szoftveres MJPEG codec használata. Sajnos ez viszonylag nagy helyfoglalással jár, de ha valóban minőségi anyagot akarsz rögzíteni, akkor ez az egyetlen megoldás. A minőség nem a kártyákon múlik – a Philips 7108-as chip teljes (PAL esetén 720x576, NTSC rendszerben 720x480) felbontás mellett, gyönyörű, váltottsoros (interlaced) digitalizálásra képes. Ha olyan codeckel dolgozol, amelyik képes interlace-es rögzítésre (pl. Morgan MJPEG), akkor olyan minőségben rögzítheted a felvett anyagot, ami eddig csak célkártyákkal volt lehetséges. Mint említettem, sok helyre lesz szükséged, de mostanság a 80 GB-os merevlemezek már 30ezer forint alatt megvásárolhatók, tehát a profi digitalizálás többé nem a pénzes fanatikusok kiváltsága.

VirtualDub, te csodás. Én a VirtualDub programot ajánlom a digitalizálási műveletek elvégzésére, mert ingyenes, és nagyon sokoldalú, megbízható szoftver. Szoftveres MJPEG codec gyanánt a Morgan MJPEG 3.x-es változata ajánlott (sajnos a teljes változat fizetős, de nagyon megéri az árát!). Ha sok helyed van, és abszolút minőségi munkát szeretnél végezni, akkor az ingyenes HuffYuv codec jöhet számításba. Mindenképpen teljes felbontásban digitalizálj. Bár a kártyák bemenete kiváló minőségű, a digitalizált képanyag valós idejű átméretezéséhez és módosításához nem adnak hardveres segítséget, tehát ha más méretet választasz, ügyelj, hogy az a teljes méret fele vagy negyede legyen, ellenkező esetben az interlace-es forrás miatt a kép esetleg zavaróan csíkos, szétesett lesz.

Miért jó az interlace? A számítógép monitorán a kép megjelenítése progresszív, azaz a képernyőre kirajzolódó sorok fentről- lefelé, sorban jelennek meg. A TV azonban másképp dolgozik. Az európai (PAL) TV-s rendszerben nem 25 képkockáról beszélünk, hanem 50 félképről. Ha megnézünk egy úgynevezett interlace-es képkoc-

AJÁNLOTT URL-EK:

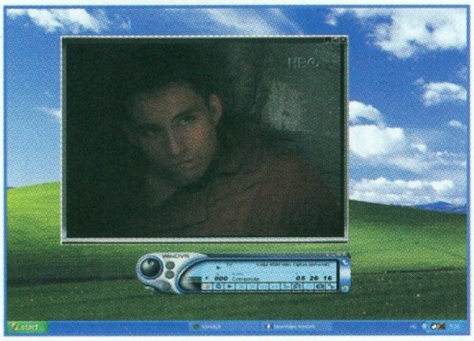
http://www.virtualdub.org
http://www.math.berkeley.edu/~benrg/huffyuv.html
http://www.morgan-multimedia.com/
http://www.videotools.net/uk/index.php
http://www.divx.com

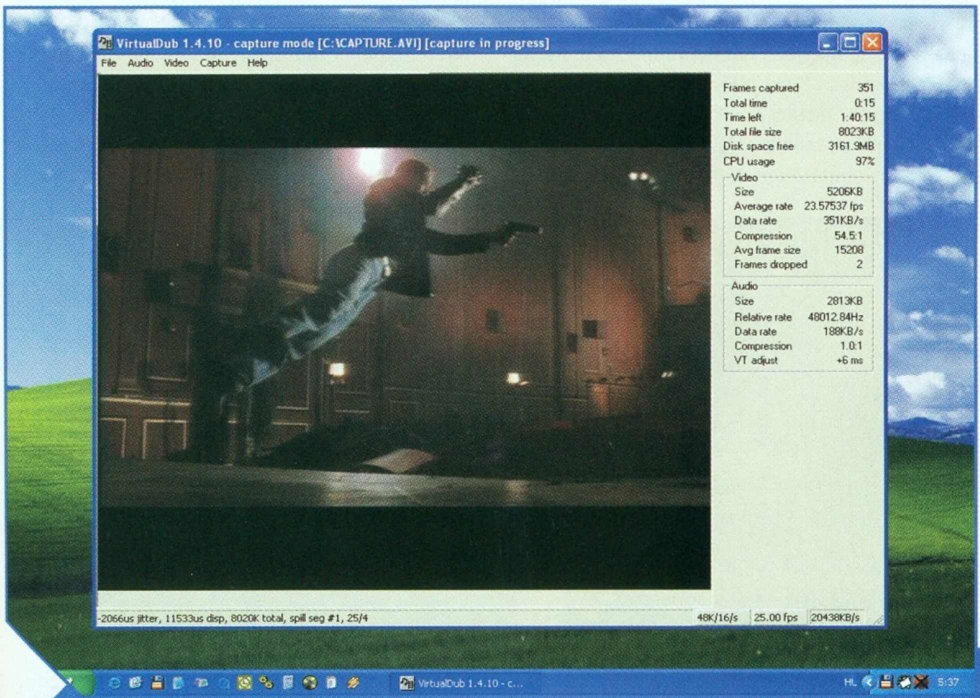
kát, az – különösen, ha mozgást ábrázol – csíkosnak tűnhet, minden második sor elmozdul. Ez nem hiba, így van rendjén, ugyanis a TV-n először minden páratlan sor jelenik meg, majd a következő menetben minden páros. Tehát az interlaced képkockán a páros sorok mind időben, mind pozíciójukban eltérnek a páratlan sorokhoz képest – ez a gyors mozgások finomabb ábrázolásához szükséges. Tehát a digitalizált videónk a számítógépen visszanézve esetleg nem olyan lesz, mint amit a TV-képernyőn láttunk. Hogy az interlaced formátumot érdemes-e megtartani a digitalizálás után, az attól függ, hogy mit szeretnénk tenni a rögzített anyaggal. Ha számítógépen lejátszható, tömörített állományt szeretnénk belőle készíteni, akkor speciális szűrőkkel az interlaced félképek egész képekké formálhatók (az alkalmazott szűrő működési elvétől függően a kapott kép ugyan elveszti a „csíkokat", de kissé homályosabb, szellemképesebb lehet).

További tömörítés. Ha a nyers digitalizálással végeztél, akkor a felhasználás függvényében kell „megdolgozni" a felvett anyagot. Ha a kívánt végeredmény MPEG1 vagy MPEG2 formátum, akkor az interlaced forrás kapóra jön, ugyanis a legtöbb MPEG tömörítő program (az ingyenesen használható TMPEG használata ajánlott) támogatja az interlace-es forrás kezelését, sőt az MPEG2-ben lehetőség van ilyen módban rögzíteni, ami a végeredmény minőségére jó hatással lehet. Ha AVI, Quicktime, vagy más egyéb, tömörített formátumba konvertálod a nyersanyagot, akkor a használt konverterprogramban kell beállítani a nyersanyag paramétereinek megfelelő szűrőket, illetve a kimeneti formátum tömörítési beállításait.

Tömörítés kapásból. Lehetőség van arra is, hogy a digitalizálás egyből egy nagy tömörítésű formátumba történjen, mint amilyen a DivX. Ehhez viszont még erősebb processzor szükséges, mint a valós idejű MPEG2 felvételhez. Egy 2 gigahertznél is gyorsabb(ra húzott) géppel meg lehet próbálni a teljes felbontású, közepes minőségű DivX rögzítést. De mivel a DivX codec nem igazán támogatja az interlaced forrást, ezért az eredmény sokkal rosszabb lesz, mintha először kisebb veszteséggel dolgozó formátumba dolgoznánk, majd a nyersanyagot tömörítenénk tovább a végső igények szerint. Tapasztalataim szerint ezekkel a kártyákkal egy Intel P4 2 GHz-es processzor, vagy legalább egy AMD Athlon XP 1800+ szükséges a megfelelő minőségű, valós időben történő tömörítéshez, ha DivX 5.02 formátumba rögzítünk első körben.

Képminőség. Nyilvánvaló, hogy a videobemenetes VGA kártyák nem érhetnek fel sem minőségben, sem szolgáltatásaikban a profi célhardverekkel. A Philips 7108 chippel szerelt Geforce4-es tesztkártyák azonban ennek ellenére ragyogóan szerepeltek a digitalizálás során. Pár évvel ezelőtt csak a MiroCD10-as és 30-as kártyákkal készíthettünk ilyen felvételeket. Egy manapság vásárolt, játékra és multimédiára szánt számítógép erős processzorral házi videóvá varázsolható a tesztelt kártyák bármelyikével. A digitalizált videoállományok könnyen konvertálhatók VideoCD, SVCD, vagy akár DVD formátumba is, tehát felvételeink kis munkával az asztali VCD/DVD lejátszóban is használhatók lesznek, amennyiben CD/DVD-író is található a konfigurációnkban.





PPéter
ppeter@cdgrab.hu

CPL 2002 SUMMER

A világ legmagasabb pénzdíjjal járó sporteseménye ma az amerikai nyílt teniszbajnokság, a US Open. A több mint 100 éves múltra visszatekintő tornának 89 évre volt szüksége ahhoz, hogy az összdíjazása elérje a 100 000 dollárt. A profi számítógépes játékosok ligája (Cyberathletic Professional League, CPL) mindössze 5 évvel alakulása után eljutott ugyaneddig az álomhatárig, a július végén Dallasban megrendezett Counter-Strike világbajnokság pénzdíja pontosan ugyanennyi volt. Ha ez így folytatódik, akkor mire sikerül Magyarországnak olimpiát rendeznie, talán a versenyszerűen űzött játékok egyenrangúak lesznek a hagyományos sportágakkal...

Az cyber-sport legnagyobb szabású seregszemléjét a főszponzor Intel jóvoltából minden eddiginél látványosabb külsőségek között bonyolította le. A dallasi Hyatt Regency hotel 4000 m2-es különtermében 120 darab kétgigás P4 várta GeForce4-ekkel és az 1.5-ös Counter-Strike-kal felszerelve a világ legjobb CS-csapatait.

Az ötnapos bulira 63 ország képviseletében több mint 1400 versenyző nevezett be, a helyszínen 2000, az online közvetítések képernyői előtt pedig több tízezer szurkoló követte az eseményeket (a döntőt csak a győztes saját IRC-csatornáján több mint háromezren szurkolták végig). A tucatnyi mellék-verseny és bemutató melletti fő produkció, a földkerekség 96 legjobb CS-kommandójának összecsapása egyfajta Európa-Amerika presztízsháborúvá nőtte ki magát.

Bár előzetesen a skandináv, az angol és német csapatokat tartották esélyeseknek, az amerikaiakat támogatta a hazai pálya, ami elsősorban abban merült ki, hogy szinte minden jelentősebb amcsi klán részt tudott venni a bajnokságon, míg Európából az utazási költségek miatt sokat lemondták a versenyt. Hiába a minden eddiginél busásabb díjazás, csak a legjobb nyolc között volt akkora a pénzdíj, amelyik fedezi egy teljes csapat repülőjegyét, és az egyhetes kint tartózkodást...

A selejtezők során már látszott, hogy a verseny a svéd és az amerikai klánok magánháborújává fajul, más országok képviselői csak elvétve fordultak elő az élmezőnyben.

Az egyenes kieséses fordulókban, a legjobb 32 között kezdődött a csillaghullás, először az agyonsztárolt amerikai Desire Discipline Dedication klán esett ki az ismeretlen ausztrál Function Zero ellenében egy idegtépően izgalmas meccsen. Ismét bebizonyosodott, hogy hiába állnak össze a világ legjobb egyéni játékosai, csapatmunka híján nem sok babér terem nekik... Ugyanitt búcsúzott a németek nagy reménysége, a Mortal Teamwork, és a címvédő, bár legjobb játékosait elvesztett svéd Nordic Division. A legjobb nyolc közé végül négy amerikai, három svéd és egy angol csapat került. A négy közé jutásért vívott küzdelemben pedig eldőlt a kontinensek közti harc, elszálltak az amerikaiak utolsó reményei: a világ legjobb taktikusainak hírében álló Speakeasy Offensive, és a leglátványosabb eredménylistával büszkélkedő Domain of Pain.

A döntőt végül két svéd csapat, a Schroet Kommando Scandinavia (két norvég „légióssal" kiegészülve), és a GameOnline vívta – érdekesség, hogy a selejtezőkben mindketten bukdácsoltak, és csak a végére lendültek bele. Az összecsapásnak külön hangulatot adott, hogy a két csapat merőben ellentétes stílust képvisel: a SK.sca a bravúros egyéni teljesítményekre épít (mivel a csapat még nem túl összeszokott), a GoL pedig éppen ellenkezőleg, mindent az összjátékra, a csapatmunkára alapoz, egyéni hősködések nélkül.

A meccs a de_nuke pályán zajlott, és sokáig úgy tűnt, a csapatjáték diadalmaskodik az egyéni virtuózok felett, a GoL a picit hátrányos helyzetű terrorista oldalon tudott vezetést szerezni. A SK.sca végül 9-9-nél érte utol versenytársát, majd két norvég sztárja vezetésével 13-9 arányban diadalmaskodtak úgy, hogy az utolsó körökben szinte mindig ők vesztettek először embert, de újra és újra fel

tudtak állni a padlóról, és megfordítani az eredményt. A fantasztikus meccs után (a demó – ahogy az összes többi meccsé is – a www.thecpl.com oldalról tölthető le) végül a Schroet Kommando tagjai: HeatoN, Potti, XeqtR, DarK és Xenon osztozhattak a 25000 dolláros fődíjon, a GoL mögé a dobogó legalacsonyabb fokára pedig egy harmadik svéd csapat, az eSports-United állhatott. A skandinávok ellenlábasai most vakarhatják a fejüket: mi lesz, ha az ördöngös svédek kicsit jobban összecsiszolódnak csapatmunka terén...? Kiderül a karácsony előtti héten, a téli évad legnagyobb CS-versenyén, a CPL Winteren!

Külön box 1: Half-Life MOD Expo. Negyedik alkalommal rendezték meg a Half-Life MOD-ok kiállítását. Az eleinte a hobbi-fejlesztők privát bulijának indult rendezvény mára komoly seregszemlévé nőtte ki magát, ezt mi sem jelzi jobban, mint hogy a tavalyi expo legjobbjának kikiáltott módosítást, a Day of Defeatet a Valve felkarolta, és idén kereskedelmi forgalomba fogják hozni az egész MOD-őrületet elindító Counter-Strike-hoz hasonlóan. Az idei összejövetelen öt mű mutatkozott be, a legkomolyabb egyértelműen a Global Warfare volt. Ez a játékmód két csapat harcát teszi lehetővé, de nem egy, hanem nyolc térképen. Kezdetben a két csapat 4-4 térképet ellenőriz, ezeken védelmet építhet ki, és az ellenfél uralta térképek támadásával hódíthat új területeket. A taktikai lövöldözős játék fölé így újabb stratégiai tervező réteg lép be, olyan kiegészítő elemekkel, mint az ejtőernyős bevetések vagy a légi csapások lehetősége. A Global Warfare mellett az extrém Half-Life Rally (ahogy a neve is mutatja: autóverseny Half-Life engine-re), a Monkey-Strike (CS-paródia orángutánokkal, csimpánzokkal és vészjósló, banánvető fegyverzettel), és a BuzzBots (vicces, rajzfilmszerű CS-mutáció) tarthatott még számot komoly érdeklődésre.

Külön box2: UT2003. Ahogy a QuakeConon, úgy a CPL-bajnokságokon is előszeretettel jelennek meg különféle játékkészítő csapatok, hogy a profi játékosoknak bemutassák legújabb fejlesztéseiket. Ezúttal az Unreal Tournament 2003 készítői nyomultak a legnagyobb igyekezettel, a játék 98%-os készültségben levő változatát lehetett kipróbálni a standjukon.
A közönség elsősorban az elképesztően látványos grafikát, és az előd-játékhoz képest messze intelligensebb AI-t emlegette elismerően, magáról a játékélményről viszont az volt a vélemény, hogy nem sok újítás került bele a régi UT-hez képest. A kiállított verzióban egyébként a botok elleni egyszemélyes játékot lehetett kipróbálni, egy aszteroidaövben épült űrállomást, illetve egy tűzfalakkal-lávafolyamokkal szabdalt démoni kastélyt formáló pályán. Utóbbi nem titkolt utalás, illetve nyelvöltés volt az id-re, és konkrétan a Doom 3-ra... Kíváncsian várjuk, mi lesz erre Carmackék válasza a QuakeConon!

Külön box3: Xabre C3 házépítő bajnokság. A különféle LAN-partikon a feltűnés egyik legalapvetőbb módja, ha a gépünk háza nem az unalmas egyen-szürke téglatestet formázza, hanem valami extrém, saját festéssel, esetleg különleges alakkal rendelkezik.
Dallasban az effféle feltűnési viszketegségben szenvedő gépépítők versenyét is megrendezték, a hihetetlen kreativitással és ízléstelenséggel fabrikált gépcsodák képeit – ha a tördelők istene is úgy akarja – alant megcsodálhatjátok. Megjegyzendő, hogy a győztesek jutalma nemcsak az öt perc hírnév volt, de a bőkezű szponzor az öt legjobbnak ítélt ház tulajdonosa közt 10 000 dollárt osztott szét megfejelve 5-5 2,4 gigás Intel procival és a hozzá való csúcskategóriás alaplappal és videokártyával, hogy a következő házépítő versenyre is meglegyen az alapanyag...

Hancu

hancu@beer.com

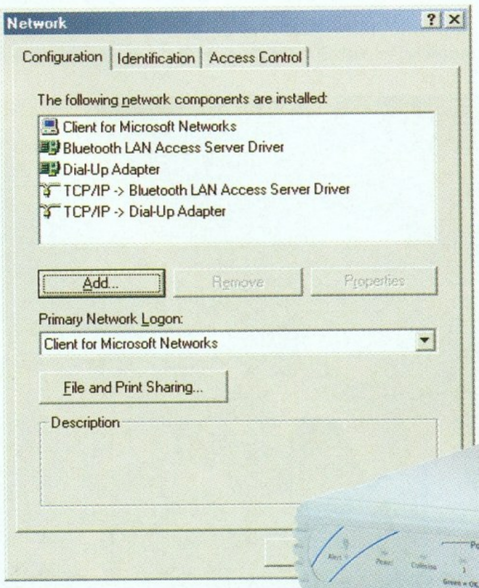
HELYI HÁLÓZATOK – LAN PARTY

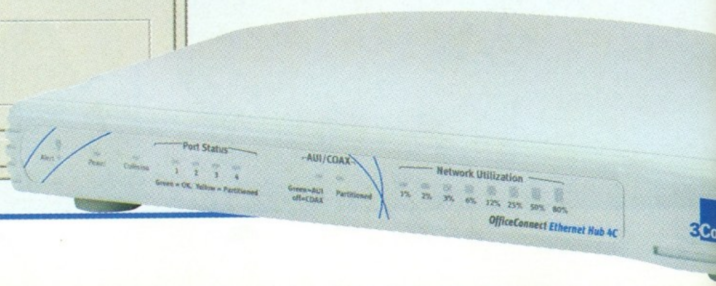
Új rovatunk az informatika legmélyebb rejtelmeibe avatja be az olvasókat. Minden hónapban elmerülünk egy-egy olyan technológia, termék vizsgálatában, melynek működése összefonódik mindennapjainkkal, ám gyakran természetesnek vesszük azt, hogy teszi a dolgát. Ám ha elromlik, felmerül a kérdés, mitől romlott el, és egyáltalán, hogyan működik olyankor, amikor semmi gond nincs vele? Nem kell elővenni az úszógumikat, a mélyvizet megpróbáljuk elkerülni, sokszor gyakorlati tanácsokkal, beállításokkal, tesztekkel színesítjük a szakmai anyagot. Rögtön elsőnek olyan témakört vesézünk ki, melynek működése nem annyira ördöngösség, inkább a beállítások okozhatnak sokaknak gondot. Arra pedig lehet, hogy kevesen gondolnak, hogy maga a hálózati kártya is több mint egy dugó belülről:). Lássuk hát, hogyan működnek (és nem működnek) az otthoni számítógépes hálózatok!

Az anyukák manapság meglehetősen nagy gondban lehetnek, mikor gyermekük partira indul. Ugye eddig egyszerű volt a képlet, ha délután van, akkor kerti parti a menő, este a házibuli, éjjel a disco parti. De lenne olyan parti is, ahová délelőtt kell elmenni a haverokhoz két hátizsáknyi cuccal plusz a monitorral, és a gyerek csak másnap délben kerül elő kialvatlan szemekkel? Pedig van, ez a lan parti. Nem kell hozzá más, csak egy szoba némi szabad asztalkapacitással, elektromos hálózati elosztók, és maguk a számítógépek. No, ki is felejtettem valamit. Ha egymással akarunk játszani (márpedig ez a cél, nem közös Word dokumentum-írás), akkor a gépeknek valahogy kommunikálni is kellene ezeknek. Itt lép színre a hálózat, mégpedig az olcsóbb és könnyebben konfigurálható fajtája, az otthoni számítógépes hálózat. Kezdjük a téma megismerését egy kis elméleti anyaggal, aki profinak érzi magát, az ugorjon a cikk közepére, de aztán nehogy meglássam, hogy visszaolvastok egy-egy ismeretlen fogalom miatt!

Ha a számítógépünket hálózatba akarjuk kötni, teljesíteni kell a hét rétegű OSI modell minden rétegének követelményeit, vagyis szerelni és konfigurálni kell ezerrel. Persze ettől még nem kell megriadni, mindössze érzékeltetni akartam, hogy itt bizony szabványok tömege határozza meg, hogy mikor mit tehetünk, és ezek a szabványok ugyanúgy érvényesek a Microsoft redmondi főhadiszállásán, mint nálunk otthon, csak itt éppen kevesebb dologra kell figyelnünk. A gyártók megkímélnek bennünket attól, hogy szakkönyveket kelljen bújnunk a teljes installáláshoz, de aki belekezdett e cikk olvasásába, bizonyára nem a lépésről lépésre leírt telepítési útmutató alapján kívánja első otthoni hálózatát kiépíteni.

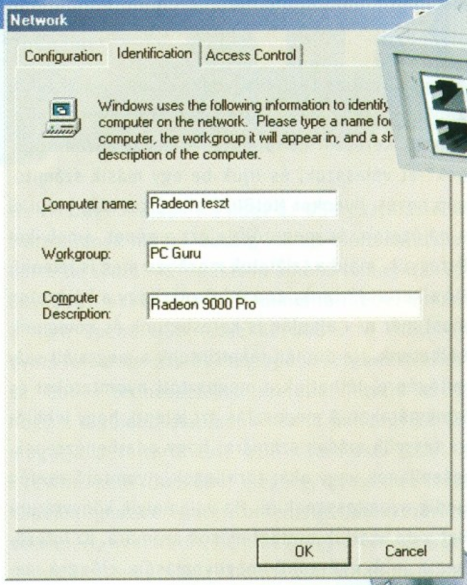
Először is szögezzük le, hogy a sikeres működéshez három fontos elem kell: hardver, protokoll és program. A hét réteg közül ezzel ötöt le is fedtünk, a többi meg úgyis az oprendszer dolga. A hardver részt viszonylag egyszerű megérteni, kell egy hálózati kártya, amelyet össze lehet kapcsolni a többi géppel, valamint kábel a csatlakozáshoz. Vajon milyen? Manapság viszonylag egyértelmű, hogy otthonra Ethernet hálózatot építünk, a számítógépbe ilyenkor 10/100 Mbit-es hálózati kártya kell, a kábel pedig RJ45-os csatlakozóval ellátott, legalább CAT5 kategóriájú UTP (árnyékolatlan csavart érpár) kábel legyen. A boltban így is lehet kérni ezeket, de mivel a választék általában 1-2 típusra korlátozódik, elég, ha csak azt mondjuk, hogy hálózati kártyát kérünk 3 méteres patch kábellel. Egy kis magyarázat azonban tartozik ehhez a sok rövidítéshez is, ha már ilyen stílusú cikket olvastok. A 10/100 Mbit/s a hálózati kártya sebességét jelzi, ha / jellel van elválasztva, azt jelenti, hogy alkalmas 10 és 100 Mbit-es kapcsolatra is. A felépülő Ethernet kapcsolatok esetében a vonal sebessége (jó esetben) állandó, nem változik, a hálózati kártyától és a kábelektől függ, hogy az adatátvitel mekkora lesz. Otthonra bőven elég a 10 Mbit-es kapcsolat is, azonban ilyen kártyákat már alig kapni, azonban a 100 Mbit-es kártyák szinte mindegyike képes a régebbi típusú, 10 Mbit-es társakkal együttműködni. A kártya csatlakozója lehetőleg PCI legyen, bár nem kizárt az ISA busszal rendelkező kártyák korrekt működése sem, ám ekkor gyakrabban van gond az IRQ és társai ütközésével, így ha lehet, ezt a megoldást mellőzzük. Ugyanez vonatkozik a kábelekre is, az újonnan kiépítendő hálózat már ne koax kábelekkel működjön, hiszen ezek semmivel sem olcsóbbak a mai UTP kábeleknél, a meghibásodási arány viszont sokkal magasabb. Persze több gép összekötésekor megspórolunk egy aktív eszközt, de manapság ezek olyan nevetséges összegekbe kerülnek, hogy össze lehet rájuk dobni a zsebpénzt.





Az UTP kábel csak kivételes esetben nem CAT5 kategóriájú, így ebbe nem is mennék bele, azonban a kábel típusa fontos. Kétféle kábel van, patch és link (más néven crossover). Nem a kábel fajtája más, hanem a műanyag burkolat alatt húzódó érpárok bekötése a kábel végén levő csatlakozóba. Viszonylag egyszerű módon megtanulhatjuk, mikor melyikre van szükségünk. Ha a kábel két vége azonos típusú eszközbe megy (pl. két PC, vagy két HUB), akkor link kábel kell, ha különbözőbe (pl. PC-t csatlakoztatunk HUB-hoz), akkor patch kábel. Ebbe persze bele lehet kötni, hiszen vannak átkapcsolható HUB-ok is, de aki ilyen kötekedős, azzal e-mailben megvívok. A két kábelkötés nem kompatibilis egymással, vagyis ha rossz kábelt vettünk, akkor mehetünk a boltba a másik fajtáért. Link kábelre leginkább akkor van szükségünk, ha két gépet akarunk összekötni. Ilyenkor a kábel két vége a két hálózati kártyába megy, és ezek látják azonnal egymást. Több gép ilyen módon történő csatlakoztatására nincs mód, ha már kettőnél több számítógépet akarunk összekötni, akkor szükséges egy aktív eszköznek nevezett hálózati elem, amely lehet HUB vagy switch.

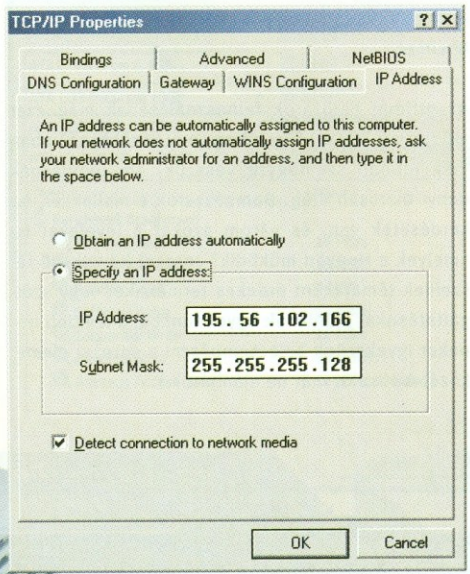
Az előbbi az olcsóbb, található rajta 4, 8, 12 vagy 16 port, ezekhez lehet csatlakoztatni a számítógépeket, és amelyik számítógépet rádugjuk, annak hálózati kártyája látni fogja az összes többit, amelyiket már csatlakoztattunk ehhez a HUB-hoz. A HUB alapvetően buta eszköz, ha egy portjára (gyengébbek kedvéért: aljzatára) jön egy adat, azt továbbküldi az összes olyan számítógépnek, amelyik csatlakoztatva van a HUB-ra. Ezek persze rájönnek, hogy csak egyiküknek szól, a többiek eldobják a csomagot. A switch ennél intelligensebb (és drágább is), rövid tanulási időszak után megjegyzi, hogy melyik portján milyen hálózati kártya van, így ha „A" számítógép küld „B"-nek információt, akkor azt csak „B" kapja meg, „C" és „D" gépek számára semmilyen forgalom nem jelenik meg. Ennek otthoni szinten túl sok jelentősége nincsen, a „buta" HUB akkor jelenthet gondot, ha valamelyik számítógép túl sok adatot küld, hiszen ilyenkor lefoglalja azoknak a gépeknek a sávszélességét is, amelyeknek köze sincs a forgalomhoz. Ezért otthoni alkalmazásokhoz, játékokhoz bőven elég a legolcsóbb HUB is, persze az olcsóság ne menjen a megbízhatóság rovására.



A kábelezés vizsgán már átmennénk, jöjjön a protokoll szekció. Talán ez az a része a hálózati ismereteknek, melyet legtöbben csak hallomás alapján konfigurálnak, és itt lehet a legtöbb gondot okozni magunknak. A protokoll ismeretek több könyvet is kitesznek, mi csak a legszükségesebbet tanuljuk meg.

A protokoll az a szabvány, amellyel az adatcsomagok közlekednek a hálózatokon. A protokoll nem kötődik szorosan a hálózat típusához, így nem az a dolga, hogy a byte eljusson „A" pontból „B" pontba, hanem tűrhető közelítéssel az, hogy az „A" betű ugyanaz legyen az egyik gépen, mint a másikon. Ha elküldök egy üzenetet egy másik gépnek, a protokoll csomagokra bontja, megcímzi az egyes csomagokat, a másik gép pedig összeállítja a csomagokat az eredeti értelmes üzenetté.

A PC-ken két ismertebb protokoll létezik, az IPX és a TCP/IP. Az előbbi konfigurálása sokkal egyszerűbb, azonban csak néhány régebbi játék támogatja (eredetileg a Novell hálózatok protokollja volt). Ha mégis szeretnénk használni, válasszuk a Hálózatok tulajdonságai menüben az új protokoll hozzáadását, majd a felbukkanó lehetőségek közül az IPX/SPX kompatibilis protokollt. További teendőnk nincs, ha a rendszer esetleg nem működik, a hálózati kártya kerettípusának automatikus felismerését állítsuk be, bizonyos hibák esetén segíthet.

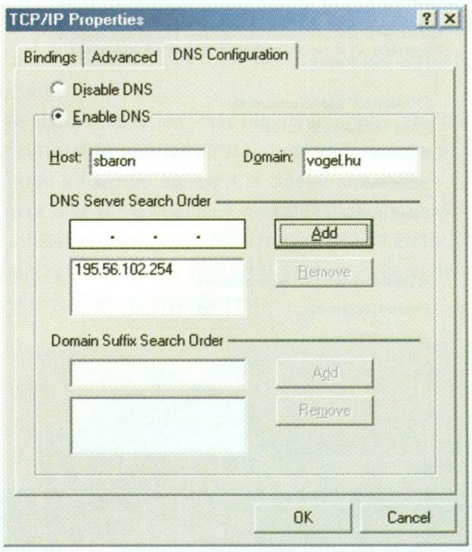


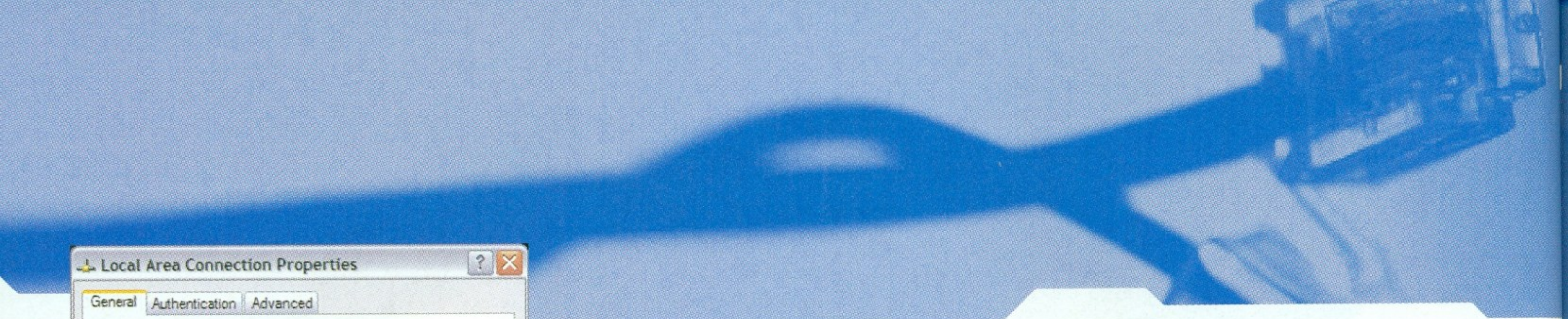
A TCP/IP izgalmasabb, hiszen a legtöbb hálózatos játék támogatja, és ez maga az Internet protokollja is. Minden gép egyedi címmel rendelkezik, ez azonosítja a számítógépet. Az IP cím a következőképpen néz ki: 001.002.003.004, ahol a pontokkal elválasztott számok helyén bármi állhat 0-tól 255-ig. Elgondolkodhatunk viszont azon, hogy mi határozza meg a számítógépek IP címét. A válasz erre az, hogy a felhasználás típusától függ. Ha a számítógép olyan hálózaton van, amelyik néhány gépből áll, és nincs kapcsolat az Internet felé, akkor az IP cím akármi lehet. Ha viszont kapcsolódunk az Internetre, a címünk könnyen ütközhet egy másik ugyanolyan IP című gépével, ezért az otthoni hálózatok kialakításának van egy alapszabálya, miszerint lehetőleg a következő tartományokból válaszszunk IP címet: 192.168.0.0 és 10.0.0.0. A nullák helyett bármi állhat, de mivel valószínűleg nem tervezünk több száz gépes otthoni hálózatot, ezért legegyszerűbb csak az utolsó oktetet (a harmadik pont utáni számot) változtatni, és a TCP/IP beállításaiban a netmaskot 255.255.255.0-nak állítani. Hogy miért fog ez így működni, azt majd a Hogyan működik? Az Internet infrastruktúra című cikkünkből fogjátok megtudni valamelyik későbbi számunkban.

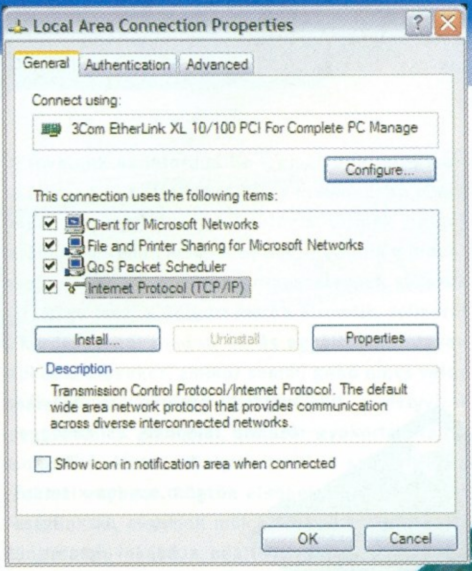
Ott tartunk tehát, hogy van néhány számítógépünk, amelyek össze vannak kötve egy HUB-on keresztül, a TCP/IP protokoll mindegyikre fel van telepítve, és mindegyiken be van állítva a 10.0.0.x (az x tetszőleges 0-255-ig) IP cím, valamint a 255.255.255.0-ás netmask. Ezzel így a hálózatunk elvileg kommunikációképes, legjobb lesz letesztelni.

A TCP/IP kapcsolat legegyszerűbb tesztprogramja a ping.exe, mely minden Windows operációs rendszerben megtalálható. Egyetlen paramétert vár, annak a gépnek az IP címét, amellyel a kommunikációnkat tesztelni akarjuk. Írjuk be hát egy parancssorba, hogy ping 10.0.0.x, ahol az x az a szám, amelyik a tesztelt számítógép IP címének utolsó száma. A háttérben ilyenkor a hálózaton megindul egy csomag egészen a tesztelt IP című számítógép adott portjáig, ahonnan visszafordul, és jelenti, hogy mennyi idő alatt járta meg az utat.

Ha a számítógép nem található (például ki van kapcsolva, vagy hiba van a hálózatban, például elkonfiguráltunk valamit), akkor 4 próbálkozás erejéig hibaüzenettel tér vissza. Ekkor jön a hibakeresés, ami megegyezhet azzal, hogy újból elolvassuk eme cikk idevágó részeit.







Ha a ping nem tér vissza hibával, hanem kiírja, hogy a csomag mennyi idő alatt tért vissza a tesztelt számítógépről, akkor a hálózatunk tökéletesen működik. Ezt jegyezzük meg a jövőre nézve is, bármilyen gondunk támad, először mindig pingezzük meg a hálózat egy másik tagját, csak azután keressük a felsőbb rétegekben a hibát. Bármilyen furcsán is hangzik, ezzel a nagy konfigurálás végére értünk. Lehetne még akár 100 oldalt is írni a hálózati hardverekről és protokollokról, ám erre vannak nagyon jó könyvek. Hiányérzetünk azért még lehet, hiszen a szoftverrészről nem beszéltünk, pedig az nagyon fontos lehet, hiszen ki akar megállni a ping rejtelmeinél? Sokkal érdekesebb dolgokra lehet használni a helyi hálózatot, legyen az speciális program vagy akár az operációs rendszer beépített szolgáltatásai. Nézzünk át néhány példát és azokat a legfontosabb lépéseket, melyeket valamilyen szinten mégis csak konfigurálni kell.

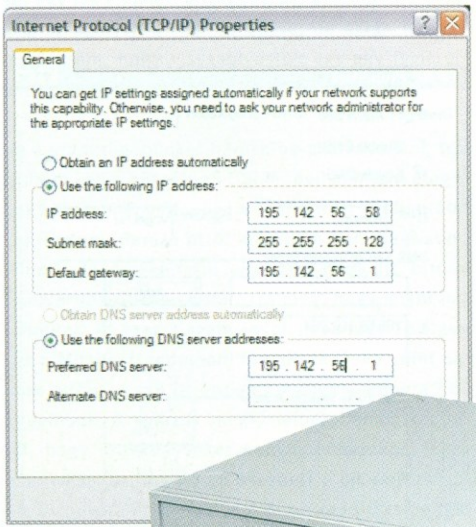
Legegyszerűbb dolgunk a hálózatos játékokkal van, persze ezek esetében lehet a legkevésbé pontos útmutatást adni. Általában ezek a játékok kliens-szerver alapon működnek, vagyis a tökéletesen működő hálózat egyik gépén el kell indítani egy szerver programot, mely várja a hálózat többi gépétől a bejelentkezést, majd menedzseli az egész játék alatt a kommunikációt. Mindezt a játék főmenüjéből tudjuk elvégezni, szinte elronthatatlan módon, de nem tudom elégszer ismételni magam, ne küzdjünk órákat a játék beállítása felett akkor, ha nem vagyunk teljesen biztosak abban, hogy maga a hálózat működőképes, és a TCP/IP protokoll is helyesen van beállítva.

A másik leginkább használatos szolgáltatás az otthoni számítógépes hálózatok esetében a file- és nyomtatómegosztás. Ezek a Windows operációs rendszer beépített szolgáltatásai, a Win2000 és az XP különösebb konfigurálás nélkül, a Win9x-ek kisebb konfigurálás után vehetők rá a működésre. A szolgáltatás a NetBIOS protokollon alapszik, melyet elvileg nem kell telepítenünk, ha a TCP/IP telepítve van, és a tulajdonságainál be van kattintva a NetBIOS a TCP/IP felett (NetBIOS over TCP/IP) jelölőnégyzet. A NetBIOS kezeli ugyanis az otthoni környezetben a számítógépek nevein alapuló kommunikációt, hiszen a TCP/IP csak számokat ismer (pl. 10.0.0.1), azt, hogy a Karcsi nevű gép hol található az otthoni hálózaton, a NetBIOS mondja meg a gépünknek. Az előbbi mondat rávetít a legelső lépésünkre, nevet kell adnunk a gépünknek. Win2000 és XP környezetben ezt a Sajátgép tulajdonságainál adhatjuk meg, Win9x esetében pedig a Hálózatok ikon tulajdonságainál, ezen belül az Azonosítás fülön. Itt rögtön meg is állhatunk még az OK gomb lenyomása előtt, hiszen ha keveset szeretnénk bajlódni a számítógépek megtalálásával, érdemes őket azonos munkacsoportba tenni, ezért töltsük ki ezt a mezőt is. Gondolom, az egyértelmű volt, hogy a különböző számítógépeknek különböző neveiknek kell lenniük, ám a munkacsoportjuk legyen azonos. Ha ezzel megvagyunk, és újraindítottuk a gépünket, tegyünk egy próbát. A Start menüben található Keresés menüponton belül a „Számítógépek”-et válasszuk, és írjuk be egy másik számítógép nevét. Ilyenkor NetBIOS alapú csomag indul el a hálózaton, és megszólítja azt a gépet, amelyiket keressük, majd a találatok mezőben meg is jeleníti. Ha sikerrel jártunk, az azt jelenti, hogy a hálózaton most már név alapján is kereshetünk és kommunikálhatunk. Ha duplán rákattintunk a megtalált számítógépre, láthatjuk a megosztott nyomtatókat és könyvtárakat. A megosztás azt jelenti, hogy lehetővé tesszük mások számára, hogy oda benézzenek, másoljanak vagy akár töröljenek, nyomtató esetén pedig nyomtassanak rá. Ha valamelyik könyvtárunkat meg akarjuk osztani mások számára, az Intézőben a jobb egérgomb megnyomására előugró menüből a Megosztás lehetőséget válasszuk, adjunk egy megosztási nevet, majd állítsuk be a jogosultságokat. Win9x esetén ez kimerül a Csak olvasható vagy a Teljes hozzáférés típusokban, mindkettőhöz jelszót állíthatunk be, Win2000 és XP esetén akár felhasználónként is finomhangolhatjuk a rendszert.

Kedvelt alkalmazás még a Win98-tól létező ICS, vagyis Internet Connection Sharing, magyarul Internet megosztás. Használatával megoldható, hogy az egyik számítógépen bármilyen módon (modem, kábel TV vagy ADSL) felépített internetkapcsolatot a többi számítógép úgy használja, mintha a sajátja lenne. Szolgáltatásként az ICS szervergépen a hálózati kapcsolat beállításainál engedélyezni kell az adott hálózati kapcsolatra az ICS-t, vagyis hogy ezen a kapcsolaton keresztül a hálózat többi gépe is internetezhessen (valamint nem árt, ha a Windows telepítésekor vagy később a Vezérlőpult/Programok hozzáadása menüpontban telepítjük az ICS-t). A többi gépen túl sok beállítanivaló nincs, figyeljünk azonban arra, hogy a kliens gépeknek ilyenkor ne állítsunk be IP címet, hanem hagyjuk automatikus beállításon, majd az ICS gép ad nekik IP címet.

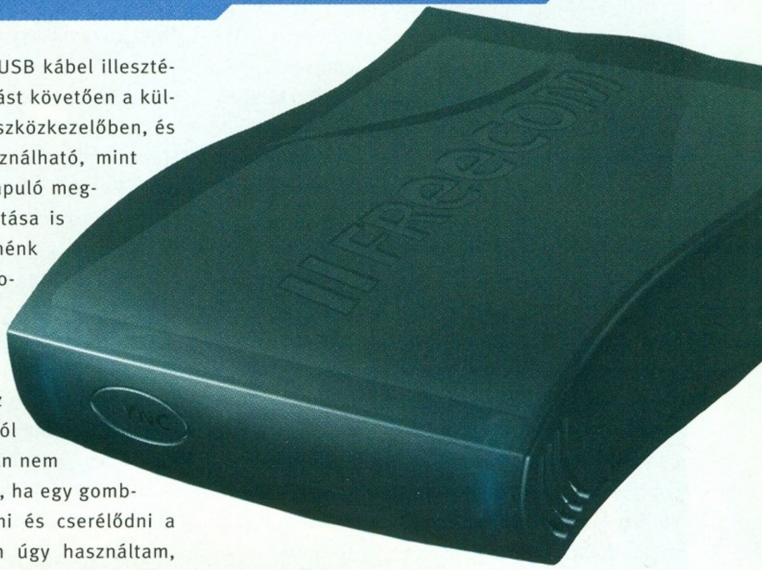
Az otthoni hálózatok felhasználásának még ezer módja van, ezeket lehet, hogy egy későbbi számban még jobban szemügyre vesszük, ám indulásnak ennyi biztosan elég. Bombázzatok e-mailekkel, ha kérdésetek van, és várom azokat a leveleket is, amelyek a Hogyan működik? sorozat következő részeinek témájaként érdekes termékeket vagy szolgáltatásokat ajánlanak figyelmünkbe, a legjobb tippeket igyekszünk belecsempészni a sorozat elemei közé. A vasalót már ne ajánljátok:).

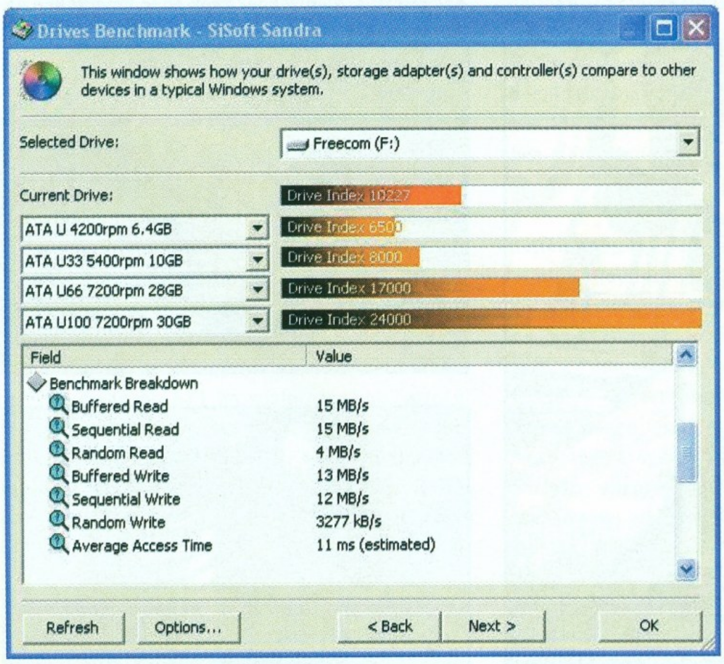
Flex
Flex@webit.hu



FREECOM FHD-1

Ha visszagondolunk rá, hogy az USB csatolás első változatának milyen sokáig kellett méltánytalanul háttérbe szorulnia – pusztán a kellő támogatás hiányában – akkor igazán örömmel tölthet el minket a High Speed USB (azaz az USB 2.0) eszközök gyors felbukkanása és meglepően fürge térhódítása. Ebben természetesen szerepet játszik az is, hogy a legújabb alaplapok szinte mindegyike támogatja a felturbózott USB csatolást. Ezzel a FireWire mellé (helyett?) még egy gyors interfészt kapunk, amelyre egeret, billentyűt, játékvezérlőt, szkennert, nyomtatót, CD-írót (hogy csak a legfontosabbakat említsük), és most már külső merevlemezt is csatlakoztathatunk. Az FHD-1 külseje alapján a CD/DVD meghajtóiról már jól ismert Freecom cég hordozható eszközeinek sorába illő csecsebecsének tűnik. Csupán az előlapon található „Sync" feliratú gomb, és a termék - méretéhez képest meglepő - súlya árulkodik arról, hogy ez nem egy kisméretű CD-meghajtó, hanem valami „masszívabb" cucc. A csinos műanyag házban ugyanis egy szabványos méretű merevlemez dolgozik. Az Freecom hordozható merevlemezének legkisebb változata járt nálunk, ez 20GB kapacitású, de már kapható az extra igényeket is bizton kielégítő 120GB-os változat is, amely akár a video editálással, multimédiás fejlesztéssel, vagy kiadványszerkesztéssel foglalkozó profi felhasználóknak is elegendő kapacitást nyújthat. Az FHD-1 telepítése egyszerű, mint a faék, csak a hálózati adapter csatlakoztatására, valamint az USB kábel illesztésére van szükség. Egy újraindítást követően a külső merevlemez megjelenik az eszközkezelőben, és innentől kezdve ugyanúgy használható, mint bármelyik, a PC-n belsejében lapuló meghajtó. Sőt, egy plusz szolgáltatása is van – amennyiben élni szeretnénk vele. Ez az automatikus szinkronizációs lehetőség, amivel bizonyos könyvtárakat és fájlokat aktualizálhatunk oda-vissza a PC és az FHD-1 között (ez úgy működik, mint a Windows-ból már ismerős Briefcase opció). Én nem szeretem az ilyet – mindig félek, ha egy gombnyomásra nekiállnak vándorolni és cserélődni a féltett állományaim, szóval én úgy használtam, mint egy hagyományos merevlemezt. Bizonyára lesznek olyanok, akiknek tetszik ez a gombnyomásos aktualizálás, sőt, bizonyos felhasználási területeken ez a legjobb megoldás – de nem nekem. Egy merevlemez esetében nagyon kényes kérdés a sebesség és az elérési idő. Az FHD-1-től nyilván nem várható el, egy ATA100-as vezérlőre kötött, 7200-as fordulatszámú, belső merevlemez sebességét hozza. Én személy szerint nem vártam a meghajtótól semmi extra tempót. Kellemesen csalódtam benne. Ha nem is hozza a belső meghajtóktól megszokott fürgeséget, a hordozható, külső adattárolók mindegyikét könnyűszerrel maga mögé utasítja. Bár a SiSoft Sandra nem tartozik az akkurátus tesztelő programok közé, de a többszörös mérések és a saját tapasztalataim is azt mutatták, amit a program állított, miszerint az FHD-1 a teljesítménye alapján valahová az ATA33-os és ATA66-os winchesterek közé tehető, az USB csatoláshoz képest meglepően jó elérési időkkel megfűszerezve.





Bootolni sajnos nem lehet róla, de ettől eltekintve minden feladatra alkalmas, amire egy PC-n szükségünk lehet. A csatolás nem okozott gondot egyetlen alkalmazásnak sem, a Partition Magic-től elkezdve a legegyszerűbb tesztprogramokig minden program lekezelte, mint szabványos merevlemezt. Gyorsan megszokható, és könnyen megszerethető. A 20GB-os méret nekem egy picit kevésnek bizonyul (a hordozható fiókokban már 80-as vinyókat hurcolászok), de egy 120-as változat az én igényeimet is teljes egészében kiszolgálná. Ha egy irodában több gépben is van USB 2.0 csatlakozás, akkor ideális platform az olyan anyagok mozgatásához, amelyek túlságosan nagyok egy CD/DVD lemez számára. Ráadásul a fájlok védelme is jobban megoldható (NTFS- fájlrendszer előnyeit kihasználva), mintha CD lemezeken hurcolásznánk az adatainkat. Nagyságrenddel nagyobb átviteli sebességre képes a DVD-R/RW/RAM médiáknál, és visszafelé kompatibilis az USB 1.1 szabvánnyal is. Igaz, ebben az esetben nagyon lassú lesz szegény – de még így is használható a jelenlegi gépek 90%-ával! Az USB 2.0 csatolás egy egyszerű PCI-os kártyával is pótolható, ha egy ideig nem tervezünk alaplapcserét.

Az FHD-1 egyetlen szépséghibája, hogy az USB csatlakozás nem elegendő, hogy ellássa árammal, tehát a hálózati adaptert is cipelni kell mellé – ha erre sikerülne valami jó megoldást találni, akkor tökéletes lenne. Egyelőre azonban be kell érni a jelenlegi változattal, ami ettől az apró kellemetlenségtől eltekintve tökéletes.

PPéter
ppeter@cdgrab.hu

FREECOM FHD-1
www.multimedia.hu

Bevilágítás. Nem először foglalkozunk a világítás témájával a rovatban, de a hazai internetes oldalakon előforduló képeket elnézegetve sokaknak a fényelés továbbra is rendszeresen gondot jelent. A különböző tutorial-gyűjtemények is krónikusan hanyagolják ezt, pedig igen fontos területe a 3D-s grafikának. A fény teszi lehetővé, hogy lássunk, hogy a szemeinkkel érzékelhessük a környezetünket; megfelelő bevilágítás nélkül tehát a legjobb modellek, textúrák és animációk sem érvényesülhetnek.

A fényelés a 3D-s grafika többi eleméhez hasonlóan ritkán öncélú, általában néhány jól meghatározható feladatot kell ellátnia. Az első értelemszerűen a jelenetben található tárgyak megmutatása - vagy éppen elrejtése –, hiszen fényforrások nélkül csak feketeség látszana a renderen. Ennek kivédésére a Max az egyébként fényforrásoktól mentes jelenetekben beállítástól függően elhelyez egy vagy két lámpát (amelyet az első fény lerakásakor azonnal el is távolít). Ezt a hatást összetettebb bevilágítással tovább is fokozhatjuk annak érdekében, hogy egyes tárgyakat vagy szereplőket kiemeljünk a jelentből rájuk irányítva a néző figyelmét. Végül, a megvilágított és árnyékos területek közötti kontraszt, valamint a színek nagyban befolyásolják a kép által keltett hangulatot – jó bevilágítással még egy más szempontokból közepes jelenet is eladható.

CG fényforrások. A jó fényeléshez az első lépés az eszközök megfelelő szintű ismerete. A 3D-s programokban a fényforrások legegyszerűbb típusai a pontszerű fények; a Maxben ezek a spot és az omni light. Ahogy az a megnevezésből sejthető, e lámpák esetében a fény egyetlen pontból sugárzik a jelenetbe – ezzel a valós fényforrások egy fontos jellemzője máris elveszik. A mesterséges lámpák és a természetes fények ugyanis szinte kivétel nélkül rendelkeznek valamekkora kiterjedéssel, szerencsénkre azonban ennek hatása a tárgyak megvilágításában elhanyagolható.

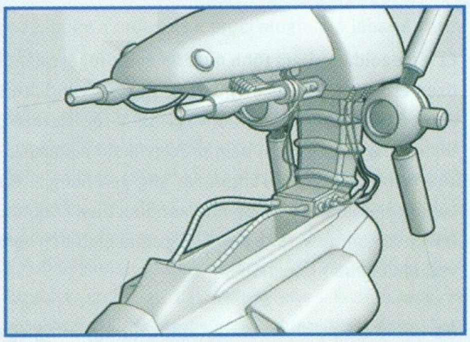
A spotlámpa második fontos jellemzője, hogy csak egy kúp alakú csóván belül fejti ki hatását, ennek szögét szabályozhatjuk a hotspot és a falloff angle tulajdonságokkal. A hotspot szögön belül a fény erőssége egyenletesen érvényesül, ennek határa és a falloff szög között pedig nullára csökken. Tehát a megvilágított és az árnyékban lévő területek közötti átmenet élessége e két paraméter különbségével szabályozható. Az overshoot kapcsoló aktiválásával a spotlight a tér minden irányába kifejti hatását, viszont az árnyékvetését továbbra is a hotspot és a falloff paraméterek szabályozzák majd. Az omni fényforrás pedig a tér minden irányába világít, egyéb tulajdonságaiban megegyezik a spotlighttal.

A directional típusú fények esetében a fénysugarak nem egyetlen pontból érkeznek, hanem egy adott irányból – tehát nem széttartók, hanem teljesen párhuzamosak egymással. Ennek legfontosabb következménye az, hogy az általuk létrehozott árnyékok teljesen párhuzamos vetítésűek, nem tartanak szét az árnyékvető tárgytól távolodva. Elsősorban a jelenettől nagyon messzire található, pontszerű fényforrások szimulálására szokás alkalmazni, például a Nap modellezésére.

A valós fény fizikai tulajdonságait szimuláló paraméterek ezeknél a fényforrásoknál megegyeznek. Az alapvető értékek az erősség, a szín, valamint az árnyékvetés bekapcsolása. Az intenzitást utólag módosíthatjuk még a multiplier állításával, a fény erősségét ezzel az értékkel szorozva erősíthetjük vagy gyengíthetjük a hatását. A contrast és a soften diffuse edge paraméterekkel a tárgyak megvilágított és árnyékban lévő részei közötti határ élességét és kontrasztosságát módosíthatjuk.

A diffuse és specular komponensek megértéséhez szót kell ejtenünk a Phong megvilágítási modell alapelveiről. Fizikából tanultuk, hogy a fény nagy része a tárgyakról visszaverődik, méghozzá ugyanakkora szögben, mint amekkorát a fénysugár a tárgy felületére merőleges iránnyal (azaz a beesési merőlegessel) bezár. Ez a visszavert fény jut a szemünkbe, és ennek segítségével szerzünk tudomást a tárgyról. A Phong megvilágítási modell a visszavert fényt két komponensre osztja: egy része a tárgy mikroszkopikus felületi egyenetlenségei miatt minden irányba egyenletes mértékben szétszóródik, más része pedig tökéletesen visszaverődik. A szórt fény a diffuse komponens, a tökéletesen visszavert fény pedig a specular komponens. A szórt fény intenzitása attól függ, hogy a fény mekkora szögben érkezett a felületre; ez az érték minél kisebb, az adott felület annál kisebb intenzitással lesz megvilágítva. A teljesen visszavert fény viszont csak egy bizonyos irányból látható – viszont intenzitása megegyezik a fényforrásével, azaz általában nagyon magas. A szemünkbe (illetve a 3D-s programban a kamerába) jutó visszavert fény emiatt a tárgy felületén erős csillanásként jelenik meg, ez a specular highlight. Ennek a csillanásnak a kiterjedése és intenzitása a tárgy felületi jellemzőitől függ, és az adott material specular intensity és glossiness értékeivel szabályozható.

A Max fényforrásai esetében tehát a fentiek alapján külön-külön kikapcsolható a diffuse és a specular komponens; azaz készíthetünk olyan lámpákat, amelyek nem hoznak létre csillanást a tárgyakon, de olyanokat is, amelyeknek csak ebben merül ki a ha-



tása. Előbbivel a szórt fényt szimulálhatjuk, utóbbinak pedig a kompozitálás során láthatjuk nagy hasznát.

További fontos jellemzője a fényeknek az erősségük távolsággal arányos csökkenése. Ennek szimulálására használhatjuk a Decay paramétert, amely matematikai összefüggés alapján csökkenti a fény erősségét; az inverse square függvény a valós, ám a számítógépes grafikában általában ez túlságosan elsötétíti a képet. Az inverse a másik választható érték, de ha ezzel sem vagyunk elégedettek, akkor megadhatunk konkrét távolságot is az Attenuation állításával. A far attenuation az a határ, ahol a fény erőssége nullára csökken; a near attenuation pedig az, ahol eléri a teljes intenzitást (tehát ha megadjuk ezt az értéket, akkor a fény erőssége először növekedni fog a fényforrástól távolodva).

Amikor az első 3D-s renderelő programok elkészültek, még minden egyes további fényforrás használata igen sok számítással járt, ezért bevezettek egy harmadik típusú fényt is a jelenetek árnyékban maradó részeinek felderítésére. Az ambient fény egyedül színnel és intenzitással rendelkezik, egyébként a tér minden irányából egyenletesen sugárzik. Emiatt nagyon óvatosan kell használni, ugyanis például gyengíti az árnyékolás hatását a tárgyakon, ezáltal csökkenti a kép mélységérzetét. A bevilágítást általában azzal érdemes kezdeni, hogy az ambient értékét levesszük nullára, és csak végső esetben használjuk, akkor is csak legfeljebb 0,2-0,3-as erősséggel.

Említettem már, hogy a fenti fényforrások pontszerűek, kiterjedés nélküliek, azaz nem valósághűek. Több, egymáshoz közel elhelyezett fényforrással a valós fények (pl. neoncsövek, villanykörték) hatásai ugyan szimulálhatók, de ezt a megoldást az utóbbi pár évben egy másik típusú fényforrás, az area light váltotta ki. Ennek már van kiterjedése, ami egyrészt láthatóan más megvilágítást alakít ki a tárgyakon, másrészt pedig valósághű árnyékokat hoz létre. A Max esetében az area light csak az 5-ös verziótól lesz elérhető.

Árnyékok. Az árnyék, igen egyszerűen megfogalmazva, a fény hiánya; egészen pontosan azok a területek, ahol a fényforrások nem tudják kifejteni hatásukat, mert valamilyen tárgy felfogja az arra haladó fénysugarakat. Az árnyékok nagyon fontos részei a valós fényviszonyoknak, hiányuk esetén a tárgyak elveszítik kapcsolatukat egymással, és lebegni látszanak a térben. Az árnyékok komoly szerepet játszanak a jelenet hangulatának megteremtésében is, így mindig nagy figyelmet kell szentelni nekik.

Kétféle megoldás létezik az árnyékok szimulálására, az első a raytracing használata: ilyenkor a renderer sugarakat követ le a tárgyakról a tér minden irányába, hogy meghatározza, árnyékban vannak-e vagy sem. Ez jellegéből adódóan igen lassú eljárás, ráadásul a jelenet összetettségének növekedésével egyre lassabb lesz. További hátránya, hogy pengeéles szélű árnyékokat hoz létre, bár ez kompozitáláskor elleplezhető. A Maxben két paraméterrel rendelkezik: a bias értéke az árnyékot közelíti vagy távolítja az árnyékvető tárgytól, a max quadtree depth pedig a raytracing gyorsítására szolgáló algoritmust vezérli. Minél magasabb ez az érték, a raytracing annál több memóriát igényel, de annál gyorsabb is lehet (hacsak a quadtree generálása nem visz el több időt, mint amennyivel gyorsítja a renderelést).

A shadow mapek az általánosan használt megoldások az árnyékok esetében, ugyanis általában gyorsabbak és rugalmasabbak a raytrace árnyékoknál. Az árnyékvetéshez a renderer először leszámolja a jelenetet a fényforrás nézőpontjából, de csak egyetlen mélységi értéket tárol el, méghozzá a lámpához legközelebb lévő felület távolságát. A végső kép készítésekor aztán a renderer megvizsgálja, hogy az adott pont távolabb van-e a lámpától, mint a shadow mapben eltárolt érték: ha igen, akkor árnyékban van. A shadow map felbontása határozza meg az árnyékok pontosságát; ha pixeles árnyékok vannak a renderen, akkor ezt az értéket kell megnövelni. Fontos, hogy a shadow mapeknek a renderelés során a memóriában kell lenniük; nagyon nagy felbontás (4000 pixel felett) könnyen kifuthatunk a memóriából! A bias értéke ezúttal is az árnyék eltolására szolgál, a sample range növelésével pedig az árnyékok széleit moshatjuk el. Fontos jellemzői még a shadow mapeknek, hogy nem kezelik a tárgyak átlátszóságát; így például üvegek esetében érdemes az árnyékvetést kikapcsolni.

Azt sem árt még észben tartani, hogy az omni típusú fények esetében a renderer a tér mind a hat irányába (X, Y és Z tengelyek mentén) számítja ki az árnyékokat; ez raytracing esetén csak a számítási időt növeli, shadow mapek esetében viszont a memóriaigény is hatszorozódik.

A következő számban kitérünk még a Global Illumination eljárásokra, és aztán megnézzük, hogy mit lehet kezdeni mindezzel a tudással a gyakorlatban.

Laa-Yosh
ly@3dluvr.com

HARDVER FÓRUM

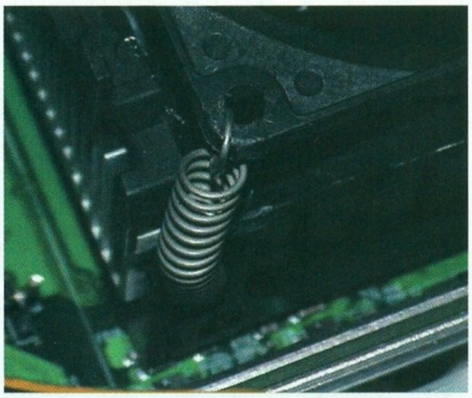
Sziasztok!

Néhány sorban szeretném folytatni az 1.6A Northwoodról szóló mondókámat. A processzor még mindig fantasztikusan jó, viszont vannak újabb tapasztalatok, amelyeket megosztanék veletek. Nincsen csúnyább a telhetetlen embernél. Ezt onnan lehet tudni, hogy sokan panaszkodnak nekem arról, hogy ez a szerencsétlen proci az istennek sem megy 3 GHz-et. Tényleg nem megy, tényleg nagy méreg, de nincs mit tenni. Aztán sokan panaszkodnak nekem arról is, hogy lábdrótozással megemelték a processzor core-feszültségét, ráraktak egy ezerforintos coolert, beállították a nyomorultnak 2V-ot, és a proci csendesen meghalt. Nem a keletkezett hő, hanem a magas feszültség és az ezzel együtt járó magas áramfelvétel miatt történt meg. Mi más is lehetett volna? Senkit ne tévesszen meg a nagy hőátadó fémfelület. Ez alatt 54 millió tranzisztor lakik egy durván 12 x 12 mm-es, 1 mm magas processzormagban, ahol a csíkszélesség – azaz a vezetőrétegek szélessége – 0,13 mikron.

Tudomásul kell venni a következőket: a tuning szép és felettébb hasznos dolog, de csak egy bizonyos határig. Az Intel Pentium 4 Northwood magos processzorok maximális core-feszültsége a gyári leírás szerint 1,75 V. A Neten látni elborult japánokat, akik módosított alaplappal, a procit 2,2 V-os core-feszültséggel táplálva már valahol 4 GHz környékén járnak. Igen, de nem hagyományos hűtéssel, és nem üzemszerű körülmények között! Folyékony nitrogénnel hűtve, és pár percig, csak a rekord kedvéért. Senkinek eszébe se jusson hagyományos – tehát borda+ventilátor – hűtéssel 1,75 V-os core fölé menni! Vízhűtés esetén nagyon óvatosan el lehet menni 1,85 V-ig is, de feljebb semmiképpen. Sőt. Érdemes kikísérletezni azt a legalacsonyabb feszültséget, amelyiken a processzor még tuningolva is stabil. Nálam 1,35 V-on szépen megy 16 x 140 = 2240 MHz-en. Még a közelmúlt legmelegebb, kánikulai napjaiban se volt gondom, pedig ment a gép rendesen: DivX kódolás, ilyesmi. Hűtésnek meg a legjobb a gyári Intel borda, ezt is higgyétek el nekem. A gyári ventilátor halk ugyan, de nagyobb tuning esetében a teljesítménye már nagyon gyenge. Alap, vagy annál alacsonyabb feszültségen és 133 MHz-es fsb-ig elég, de magasabb feszültségen és nagyobb órajel mellett már kevés. Ezt a helyzetet kétféleképpen lehet megoldani. Vagy 17 V-ról kell járatni a ventilátort, vagy másik ventilátort kell használni. A ventilátor a 17 V-ot gond nélkül elviseli, hónapok óta mennek így gépek. 17 V-hoz az alaplapi ATX csatlakozóról lehet hozzájutni. A ventilátor sárga vezetékét dugjuk az alaplapi csatlakozó sárga színű vezetéke /+12V/ mellé, a feketét pedig a csatlakozó fehér vezetéke /-5V/ mellé. A ventilátor zöld vezetékét hagyjuk a helyén, az alaplapi ventilátorcsatlakozóra dugva továbbra is szolgáltatja a fordulatszám-jelet.

A másik megoldás egy halk, 8x8 cm-es ventilátor használata. Ez bizonyos nehézségekbe ütközik. Miután a gyári Intel processzorhűtést a ventilátorral egybeépített műanyagszerelvény rögzíti az alaplapi kerethez, a ventilátor eltávolítása után a böszme nagy bordát nem tudjuk semmivel a kerethez fogatni. Nagyon nehezen találtam ki a lényegében rendkívül egyszerű megoldást. Paszta a procira, rá a hűtőborda. A hűtőbordára rá a 8x8 cm-es ventilátor. És most jön a lényeg. Szerezni kell valahonnan 4 db, 12-15 mm hosszú, kb. 8 mm átmérőjű, és kb. 0,5 mm-es anyagból készült, jó erős húzórugót. A rugó erőssége olyan legyen, hogy kézzel nagyon nehezen, vagy egyáltalán ne tudjuk kihúzni. A rugó egyik felét akasszuk be az alaplapi keret kivágásába, a másik felét pedig valamilyen szerszámmal – csipesz, fogó – akasszuk be a ventilátor felső részének szélein található lyukba. Ezt ismételjük meg a ventilátor többi sarkán is, és készen is vagyunk. A műveletet mindenképpen kihúzott hálózati csatlakozó mellett végezzük, a rugók hajlamosak az elugrálásra. A memóriamodulokat is szedjük ki, hogy több helyünk legyen. Legkönnyebben akkor lehet megoldani a dolgot, amikor az alaplap még nincs a házba szerelve, beszerelt állapotban már valamivel nyűgösebb, de így se nehéz.

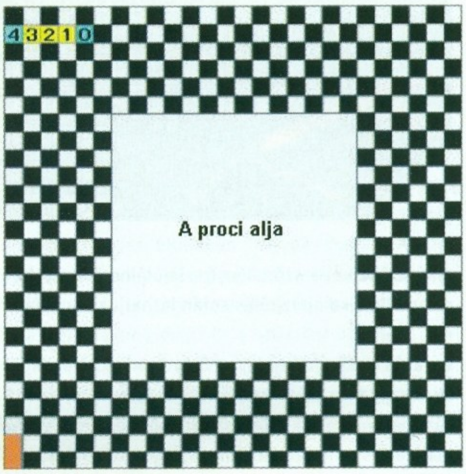
8x8 cm-es ventilátor a gyári Intel bordára rugókkal felfogatva.



A felfogatás módja.

Ez a megoldás nálam több mint fél éve kifogástalanul üzemel. Megfejeltem még azzal, hogy a ventilátort átkapcsolhatóan járatom 7 vagy 12 V-ról. Netezés, filmnézés, vagy egyéb, nem procigyilkoló alkalmazások futtatásakor 7 V-ról járatva alig van hangja. Ha valami emberesebb dolog fut, mondjuk DivX kódolás, felkapcsolom 12 V-ra: a proci még soha életében nem volt melegebb 55 foknál.

Ha valaki mégis olyan szerencsétlen, hogy kifog egy kevésbé tuningolható procit, annak segítség lehet a már ismert lábdrótozásos megoldás. Ezzel megnöveljük a proci induló core-feszültségét.



A core-feszültséget meghatározó lábak elhelyezkedése. A naranccsal jelölt rész a proci 1-es lába. A számok értelemszerűen a VID lábak számozását jelentik.

Core-feszültségek					
VID4	VID3	VID2	VID1	VID0	V_{CC_MAX}
0	1	1	1	0	1.500
0	1	1	0	1	1.525
0	1	1	0	0	1.550
0	1	0	1	1	1.575
0	1	0	1	0	1.600
0	1	0	0	1	1.625
0	1	0	0	0	1.650
0	0	1	1	1	1.675
0	0	1	1	0	1.700
0	0	1	0	1	1.725
0	0	1	0	0	1.750
0	0	0	1	1	1.775
0	0	0	1	0	1.800
0	0	0	0	1	1.825
0	0	0	0	0	1.850

A core-feszültség igazságtáblázata.

A VID3 – VID4 lábak összekötésével könnyen hozzájuthatunk a kényelmes és veszélytelen 1,675 V-os core-feszültséghez. Ha valaki nem akar lábat drótozni, az eljárhat a következőképpen is: egy vékony drótszálat hajtsunk meg U alakúra, az U szárai legyenek azonosak a proci lábainak a távolságával, hosszuk ne legyen több, mint 2 mm.
Ezt a lópatkó alakot csipesszel ejtsük be a processzorfoglalat VID3 – VID4 lábakkal azonos lyukaiba, utána tegyük a foglalatba a procit. Nagyon figyeljünk

oda, hogy a drótozás a proci megfelelő lábaira kerüljön!

Néha elkövetem azt a szentségtörést, hogy bemutatok nem túl olcsó, ámde ezzel szemben valóban kiváló minőségű termékeket. Most is valami ilyesmi következik. Az alany egy viszonylag új fejlesztésű, Socket 478-as procihűtés, a neve Cooler Master IHC-L71 (Fujiyama). A holmi már első szempillantásra tekintélyt parancsol egyrészt igényes kivitelezésével, másrészt 78 dekagrammos tekintélyes tömegével. Ugyanis ez hőcsöves szerkezetű vörösrézből készült borda Y-Tech gyártmányú, rendkívül csendes ventilátorral. Legelőször tisztázzuk, mi is az a hőcsöves szerkezet. Ezt a megoldást költséges volta miatt csak ritkán alkalmazzák, a lényege az, hogy a lemezelt szerkezetű hűtőbordában elhelyeznek egy vagy több, esetünkben kettő darab, különleges folyadékkal részben megtöltött rézcsövet, melyek alsó része a hűtőborda alsó, processzorral érintkező talpában végződik. Egyes esetekben maga a bordatalp is üreges, a folyadék onnan áramlik a csöveken felfelé. A folyadék a gravitáció törvényének megfelelően legalul helyezkedik el. Ahogy a rendszer melegszik, a folyadék is melegedni kezd egészen addig, míg el nem éri a forráspontot. Ekkor gőzzé válik, felfelé száll, a borda tetején elhelyezett ventilátor lehűti, ismét folyadékká válik, és kezdődik az egész elölről. Belátható, hogy ez a rendszer addig üzemképes, amíg a hőmérséklet olyan magas nem lesz, hogy a folyadékot állandóan forrásban tartja, így a ventilátor már nem tudja visszahűteni. Minél jobb hővezető a borda, és minél hosszabb a hőcső, ez az esemény annál később következik be. A Fujiyama cooler gyári adatai szerinti teljesítménye 2,8 GHz-es Northwood processzorig elegendő. A notebookokban a helyhiány miatt ez úgy működik, hogy a proci tetején elhelyezett, viszonylag kis méretű hűtőlemezről a viszonylag hosszú hőcsőben levő folyadék elvezeti a hőt valahova távolabbra, ahol egy ventilátor visszahűti. Visszatérve a Fujiyamára: a rézborda procival érintkező felülete szépen megmunkált, és kapunk hozzá egy kis adag szilikonpasztát is. Természetesen ki is próbáltam a Fujiyama hűtést. Szuper, ennél többet nem tudok róla mondani. Teljesen hangtalan, és kifogástalanul teszi a dolgát. Egyedül egy hátránya van. Az ára. De ha valaki tényleg minden szempontból a legcsendesebb, legjobb hatásfokú hűtést akarja, annak kimondottan ajánlom.

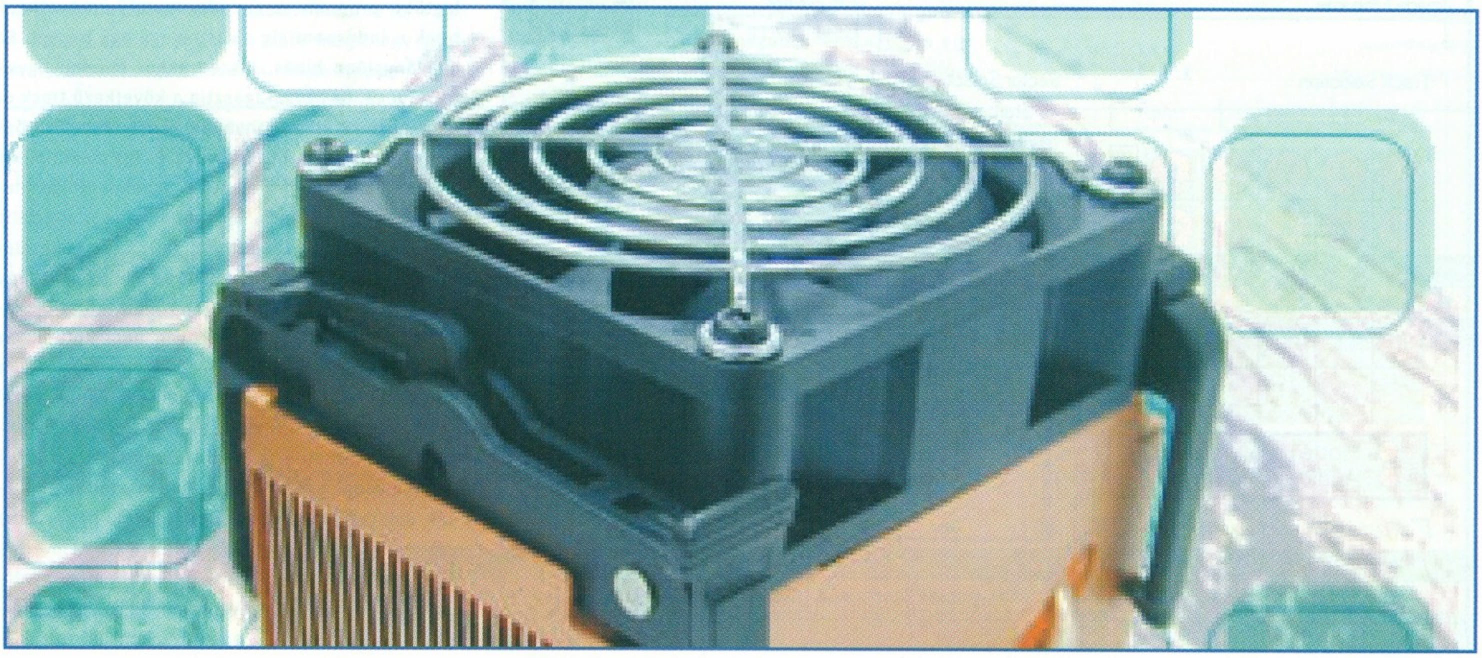
A Fujiyama cooler, a hőcsövek jól láthatók.
A Fujiyama a gépemben, a védőrácsot leszedtem róla.

Néhány érdekes esetet mondok el, vegyétek elrettentésnek. Kedves fiatalember két gépet hoz be. Alaplap BH6, a winchester egy 40 Gb-os, 5400-as, igen rossz hírű, legolcsóbb Maxtor. A winchestert a biosz látja, particionáláskor megvan a teljes méret, formázás esetén már csak 5 Gb látszik. Partíció le, XP boot CD-ről indítva látszólag minden rendben, első újraindítás után nincs operációs rendszer. A másik gépben nagy nehezen meg lehet partícionálni, formázni, eredeti helyére visszaépítve bizonytalankodik. A tulajdonos ezzel eljátszik 2-3 napot. A történet vége az, hogy a vincsit kicserélve egy 40 Gb-os D740X Maxtorra minden rendbejött. Tanulság: a kétféle típusú winchester közötti 1300.- Ft-os árkülönbség 3 napi szenvedésbe került. Inkább vegyük meg a jobbat. A másik gép hibaelhárítása rendkívül egyszerű volt: az alaplapot egyszerűen lecsavarozta a tepsire, se távtartó, se semmi. Még az a szerencse, hogy nem kapcsolta be. Így csak az elemet kellett kicserélni. Ehhez az esethez nem is írok tanulságot.

A következő versenyző e-mailben kérdezte az alábbit: vásárolt egy TV-kimenetes videovezérlőt. A videomagnóból kihúzta azt a kábelt, amelyik a televízióba megy, a dugót nagy nehézségek közepette beleerőltette a videovezérlő RCA-aljzatába, és miután nagyon lötyögött, foggal összeszorította. Leült, és várta, hogy a televízión megjelenjen a kép. Na, ehhez se írok kommentárt. Félreértés ne legyen, ez nem lamerezés. De ha már veszünk valamit, és nem vagyunk biztosak a dolgunkban, legalább olvassuk el a leírást...

És még valami nagyon fontos. Az utóbbi időben - sajnos – nagyon sok adatmentést kellett végeznem, vagy meghalt, vagy véletlenül megformattált, vagy FAT-hibás winchesterekről. Én magam angol oprendszert használok. Éppen ezért nagy nehézségekbe ütközik, nem ritkán lehetetlen az „Árvíztűrő tükörfúrógép.doc", esetleg az "Őrült kalandjaim Anna Kurnyikovával utolsó előtti űrutazásunkkor.jpg" visszanyerése. Tehát: magyar oprendszer ide vagy oda, nem kell olyan magyar karakteres fájlneveket adni, amelyek tele vannak „ő" meg „ű" betűkkel. A cím, az lehet bármi, a tartalom ettől nem változik.

Old Man
oldman@axelero.hu
http://oldman.ini.hu

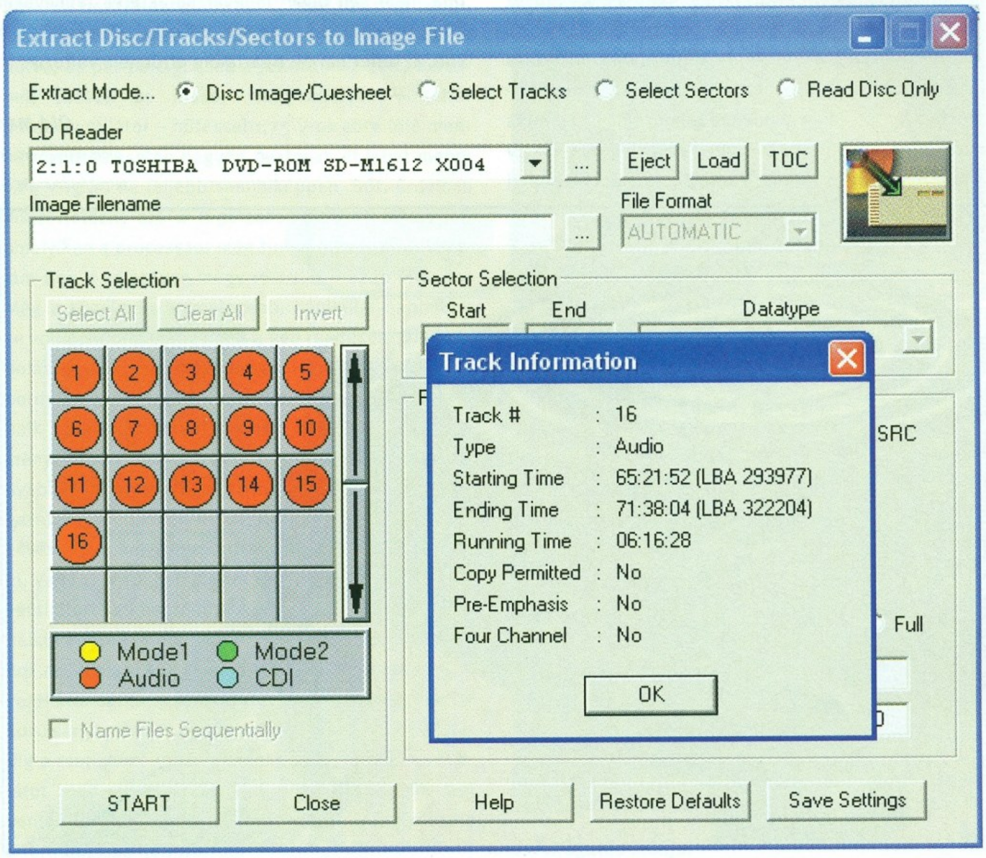


GRAB ROVAT

Helló mindenkinek!

Örömmel közlöm, hogy ebben a hónapban kissé gyakorlatiasabbak leszünk, mert már igen sokan rágják a fülemet az elmúlt időszakra jellemző, inkább elméleti síkú cikkek miatt. Ám legyen! Előrebocsátom azonban, hogy hiába is szeretnék előbbre jutni, igazából esélyünk sincs arra, hogy a CD-írás minden fortélyát ismertessem a rovat hasábjain. Egyrészt erre nem elegendő a rendelkezésre álló terjedelem, másrészről viszont még a rendszeres olvasóim is gyakran elkövetik azt a hibát, hogy olyan kérdésekkel bombáznak, amelyeket tizenötször kitárgyaltunk már az elmúlt évek alatt. Ilyenkor mindig elbizonytalanodom, hogy vajon továbbléphetek-e, hiszen a már korábban leírt dolgok sem nyomnak túl sokat latban - legalábbis nem látszik. Nagyon kérek mindenkit, hogy olyan alapvető kérdések ügyében, miszerint mi a különbség a MODE1 és a MODE2 között, hogyan kell túlírni, mi a DAO-RAW stb., nyugodtan lapozzák fel a Grab rovat korábbi oldalait, ugyanis 100%-os, kielégítő választ kaphatnak minden ilyen kérdésre. Ha mégsem, akkor viszont tényleg jöhet a levél, füstjel, ami tetszik, nem fogok elzárkózni a segítségnyújtástól (amúgy sem zárkózom el, de akár tetszik, akár nem, a szokványos, a cikkekben ezerszer megválaszolt kérdéseket nem fogom előnyben részesíteni).

Szünet nélküli Audio CD MP3-ból. Közkedvelt kérdés, és még nem nagyon veséztem ki, tehát hálás témának ígérkezik. Ugyebár vannak bizonyos zenei CD lemezek, amelyek tartalma összefüggő hanganyagként hallgatható meg. Ilyen tárolás általában a különböző koncertfelvételekre jellemző az, de szépen egybemixelt zeneszámokat tartalmazó válogatáslemezeken is előfordul, hogy igazából nincs is hallható szünet a számok között (ettől még a számokra lehet léptetni külön-külön). Nincs is ezzel baj, de sokan nagyon félreértik, hogy minek köszönhető a „szünetek” hiánya a CD lemezen. Már korábban leírtam, hogy a CD-n található trackek (sávok) között valójában soha nincs valódi értelemben vett szünet. Minden tracknek van egy valódi kezdőpontja, és egy olyan kezdőpontja, amelyik a trackben található (hallható) anyag elejével azonos ponton van. Ez utóbbi általában a valódi kezdőpont után két másodperccel helyezkedik el. A két pont között legtöbbször nincs adat – na, ezt hívják sokan szünetnek. A valódi kezdőpontot nevezzük a 0. indexpontnak, míg a hasznos anyag kezdőpontja a 1. indexpont. Ebből kitűnhet, hogy a 0. index, tehát a két másodperces „szünet” is a kérdéses track része, tehát ezért nem beszélhetünk a trackek „közötti” szünetekről. A szünet nélküli lemezeken azonban a 0. indexpont és az 1. indexpont közötti rész (amelyet a szakirodalom gapnek hív) a tracken belül nem üres, hanem az előző számhoz (trackhez) illeszkedő hasznos hanganyag található benne. A lemez tartalomjegyzékében (TOC) az 1. indexpont adata minden egyes trackhez megtalálható, tehát így lehetséges, hogy a trackek külön-külön elérhetők, de folyamatosan hallgatva nem tűnik fel (hacsak nem bámuljuk a CD-lejátszó kijelzőjét), hogy mikor váltunk egyik trackről a másikra. Ez idáig szép és jó, de mi a helyzet, amikor egy ilyen lemezt begrabbelünk? Sajnos a legtöbb esetben az eljárás hibásan történik meg. Miért is? Mint említettem, a TOC a trackek 1. indexpontjainak koordinátáit tartalmazza. A grabbelés során a legtöbb program az 1. indexponttól a következő track 1. indexpontjáig olvas be egy-egy tracket. Ez nyilvánvalóan hibás, hiszen akkor minden egyes track végéhez hozzáragasztja a következő track 0. indexében található anyagot. A jó grabbelő program először analizálja a lemezt, és így megtalálja a trackek valódi elejét jelentő 0. indexpontokat (nehéz feladat, mert a 0. indexpont csak a speciális szubkódok alapján deríthető fel). Ezek ismeretében úgy olvassa be a sávokat, ahogy azt szabvány szerint kellene: a 0. indextől a következő sáv 0. indexpontjáig. Ez ugyan szorosan nem kötődik az ilyen lemezek MP3-ban történő tárolásához és újra kiírásához, de mivel annyi kérdést kapok ezzel kapcsolatban, és annyi, de annyi sületlenség található az interneten is, hogy jobbnak láttam kissé belemélyedni a részletekbe. A tapasztaltabb kollégák most dörzsölhetik a tenyerüket, hogy végre valami érdekes témát boncolunk. Akik nem értik, hogy miről is van szó, azok a honlapomon megtalálják a régebbi Grab rovatok anyagát, vagy lapozzák fel a szekrényben porosodó régi PC Gurukat.



Akár szabványosan sikerült begrabbelni, akár nem, a lényeg, hogy a végeredmény egy rakás wav fájl a merevlemezünkön, amelyet MP3 formátumba kell konvertálnunk. Ha a grabbelő program képes kapásból MP3-ba kódolni, akkor eleve MP3 állományokat is kaphatunk. Bárhogyan is járunk el, ha MP3-ban szeretnénk eltenni egy ilyen „egybefüggő" számokból álló albumot, a külön-külön fájlokban történő tárolás alapvetően hibás koncepció. Ugyanis a kiíráskor hiába állítunk majd be DAO (Disc-At-Once) módot, hiába álltjuk 0-ra a trackek közötti „szünetek" nagyságát, egy pici szünet vagy pattanás óhatatlanul előfordulhat majd a számok között. A legtöbben értetlenül állnak a jelenség előtt, hiszen a számok – első pillantásra, akarom mondani hallásra – nem különböznek az eredeti trackektől (eltekintve az MP3 tömörítés okozta minőségromlást, ami egyénenként különbözően észlelhető), mégsem lehet újra úgy kiírni őket, hogy a kész lemez hiba nélkül, egyben legyen meghallgatható. A dolog rákfenéje azonban mégis az MP3 tömörítés körül keresendő. Ugyanis a tömörítés és a kicsomagolás során a hanganyag hossza némileg megváltozik. Az eltérés minimális, de végzetes. Ha belegondolunk, akkor máris nyilvánvaló, hogy az eredeti lemezen az egybefüggően váltakozó trackek minden egyes szektora csurig volt hasznos adattal, hiszen semmi szünet nem volt a lejátszásban a váltás során. De ha a visszakapott track hossza (és ennek következtében a mérete!) az MP3 konverzió és kicsomagolás során kis mértékben változik, akkor egyáltalán nem biztos, hogy egy-egy visszakonvertált zeneszám egész pontosan teljes szektort fog kitölteni. Próbáld csak ki magad is! Grabbelj be egy tetszőleges zeneszámot bármilyen lemezről. Nézd meg a kapott WAV fájl méretét. A 44 bájtos fejléctől eltekintve az állomány maradék nélkül osztható 2352-vel, mert ennyi bájt kerül egy-egy szektorba. Az egybefüggő zeneszámok esetén az utolsó szektor mind a 2352 bájtja színültig van adattal. Tömörítsd be a WAV fájlt MP3 formátumba, majd alakítsd vissza újra PCM WAV állománynak. Ha az új WAV fájl a fejléc 44 bájtjától eltekintve nem osztható maradék nélkül 2352-vel, akkor látod majd, mire gondolok. A következő, hangban illeszkedő track hiába is kerülne fel a CD-n „szünet nélkül" egy ilyen track mögé, egy pillanatnyi szünet vagy pisszenés mindenképpen lenne a lejátszásban, hiszen az elülső tracket a CD-író program kiegészítené némi adattal úgy, hogy szektorpontosan illeszthető legyen a lemezre (kiegészítené az utolsó, csonka szektort 2352-re). Tehát az MP3 formában történő tárolás nem ajánlatos az ilyen lemezek esetén. Ennek megoldása egy kicsit kacifántos, de mindenképpen jobb eredményt ad. A CDRWIN programot kell igénybe vennünk. Helyezd be az MP3-ban archiválandó, „szünet nélküli" Audio CD lemezt a CD-ROM olvasódba. A CDRWIN programmal készíts egy teljesen szabványos image fájlt belőle (.bin & .cue formában). Ezt az Extract Disc/Tracks/Sectors képernyőn tudod megtenni. Nem kell azonban megvárnod, amíg az image elkészül! Ha a program már elkezdett grabbelni, akkor állítsd le a folyamatot. Nekünk ugyanis a .bin fájl nem kell, egyelőre csak a .cue a lényeg. Ha belenézel (a cue állomány sima szövegfájl, amelyik a CD-n található trackek adatait tartalmazza – olyan, mint a TOC, csak ebben a 0. indexek és sok más adat is megtalálható), akkor látszik az összes fontos információ. Ne töröld le, még kelleni fog! A CDRWIN programot ekkor állítsd át, hogy ne teljes image fájlt akarjon létrehozni, hanem szektorpontosan megadhasd a beolvasandó területet: a Select Sectors opciót kell választanod az alapértelmezett Disc image/Cuesheet helyett. Jobb gombbal kattints az első tracket jelző piros gombócra. A kiírt értékek közül a Starting Time LBA értéke kell nekünk (általában 000000). Ezt írd be Start mezőbe. Az utolsó trackre is kattints jobb gombbal, onnan az Ending Time adatot olvasd le, és írd be az End mezőbe. Az image fájl neve legyen, mondjuk, „music", a File Format legyen WAVE, a Datatype pedig Audio (2352). Végeztünk is, már kattinthatsz is Start gombra. Ha minden jól megy, akkor egyetlen nagy WAV állomány készül az egész lemezből, amelyben minden egyes track megtalálható, de nem külön-külön, hanem egyben. Ezt a fájlt kell MP3-ba konvertálnod, amelynek a neve lehet akár MUSIC.MP3 is. A korábban készült .cue fájlunkat most kell elővenni, lehetőleg legyen egy könyvtárban az elkészített MP3 állománnyal. Nyissuk ki a .cue fájlt a notepad vagy a wordpad programok valamelyikével. A legelső bejegyzésben a FILE parancs mögött írjuk át a fájlnevet MUSIC.MP3-ra (útvonal-megadás nem kell, ha egy könyvtárban van a .cue fájllal), és a fájltípust BINARY-ról MP3-ra. Ezzel végeztünk is. A CDRWIN programmal ez az image páros bármikor kiírható. Mivel a teljes hangállomány egyben került tárolásra, a trackek eleje-vége nem lesz hibás, a CDRWIN ugyanis intelligensen végzi el trackek illesztését. Az MP3 és a hozzá tartozó .cue állomány így az eredeti CD-nél akár tízszer kisebb helyen is eltárolható, és később kiírható olyanformán, hogy a folyamatos lejátszhatóság nem sérül. Sajnos az MP3 fájlon belül a zeneszámok külön-külön lejátszása nem lehetséges (egy nagy MP3 állomány van sok kicsi helyett), de a jó minőségű kiírhatóság talán kárpótol ezért.

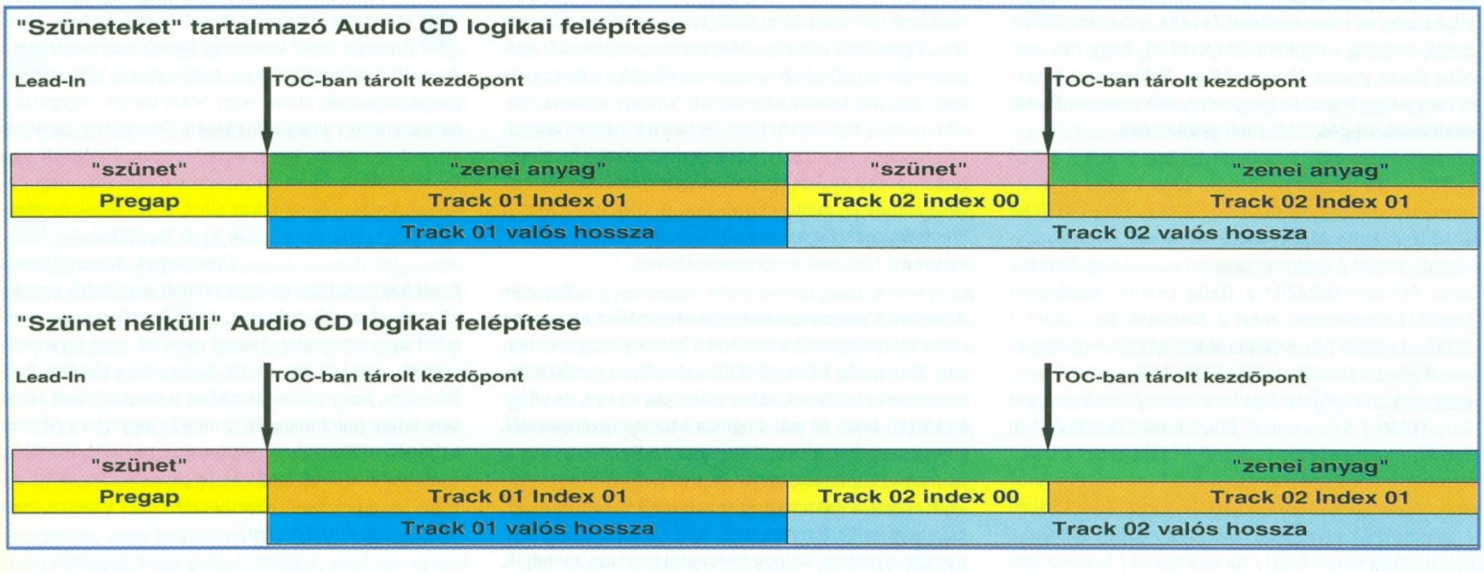
Havi ajánlat. A CD-olvasók és -írók ára töretlenül megy lefelé, tehát most érdemes ilyesmibe beruházni. Egyre jobb vétel az eddig kissé borsos árú 40x-es írók mindegyike, ezekből a TEAC és a Plextor égetőket emelném ki. A 32x-es írók közül az olcsó Aopen írókat ajánlom, a 20x-os és a 24x-es kategóriában továbbra is a Philips írók a legjobb ár/teljesítmény arányúak. Az LG írók egyre olcsóbbak, de újabban kicsit mintha hígult volna a minőségük, különösen a combo meghajtókra panaszkodnak sokan. Ez utóbbi terméktípusból a Plextor combo nagyon jó vétel (bár kissé drága), az alacsonyabb árkategóriában a Toshiba kombinált CD-író/DVD-olvasó meghajtója verhetetlen az ár/teljesítmény arányt nézve. Az Acerből kivált Benq cég termékei kezdenek megjelenni az itthoni boltokban, párhetes használattal a hátam mögött nyugodtan merem ajánlani a Benq írókat. DVD-R(W) írók között nincs nagy választék, a Pioneer DVR-104/A04 ára már stabilan bruttó százezer alatt mozog, a DVD+RW fronton a Ricoh második generációs írójára érdemes vadászni (RW-5125A), ez a Pioneer íróval egy árban kapható már néhány helyen. Sajnos a Philips második generációs DVD+RW írója még nagyon drága, akárcsak a piacon jelenleg kapható DVD+R és RW lemezek.

Élvezzétek ki azt a pár napot, ami a nyárból, a jó időből maradt, aztán irány a suli, munka, kinek mi jut a jóból!

PPéter

ppeter@cdgrab.hu

http://www.cdgrab.hu



Sziasztok. Itt kezdődik a levrov. Kezdjünk is bele. Hurrá.

(Háhá, meglepődtetek, mi? Ennyire frappáns és gyors bevezetőt még nem pipáltatok itt, és szerintem még nagyon másutt se. Ez direkt jó, nektek ugye meglepetés, nekem meg a munkám komoly megkönnyítése, lévén ugye a kezdetek hordoznak némi nehézséget, mint azt a régi közmondásból jól tudhatjuk, és tényleg. De mit sem törődve ezzel, könnyed vállrándítással és vidámságtól csillogó szemmel szakadjunk neki levrovnak, hurrá. Ez a hurrááá izé, ez amúgy tök jó. Biztos láttatok szovjet háborús filmet (aki még nem, az feltétlenül pótolja, kihagyhatatlan), amelyben a hős, vörös csillagos katonák ezt harsogva rohannak előre meghalni, nos, a mi hurránk ugyan tökéletesen teljesen más, de azért hurrá. Na, de haladjunk tovább, mielőtt összezavarodnátok, vagy elkezdenétek valami összefüggésen gondolkozni, vagy mittudomén, még mi lehet, ami belezavarhat a levrov maximális élvezetébe, és kezdjük. *(Hurrá! – a korr.)*)

Köszöntési kalauz. Kedves Brazil Úr! A BeTa 800 lemezújság TM munkatársai egy kicsit unatkoztak... tudja... nincs suli... dolgozik a rosseb... nő nincs (volt, de kirúgtam, nem akarta látni az asztal nagyságú PC Guru hegyeimet, persze ez nem olyan komoly)... könyveimet kiolvastam (csak a Lilynek ezt is ide írtam) ---> *Dicséretes! Buksisimi. lil* <---... a tudós szakkörbe nem vesznek be... na mindegy. Szóval hadd nyújtsak át neked egy kis ajándékot. Tudom, hogy az elmúlt öt évben nagyon nehéz dolgokon mentél keresztül. Párszor kirúgtak (vagy kirúgattad magad. Netán a Névtelen Alkoholisták köre befogadott egy kis időre? :-))... a birodalmadat elfoglalta a Májrézó Démon (AKIT GYŰLÖLTEM) **(Na, ne mondj már ilyet. Olyan kis aranyos volt tőle, hogy amikor hirtelen ötlettől vezérelve kaptam magam, és nem csináltam semmit, akkor ő felvállalta ezt az egyáltalán nem hálás szerepkört. Szóval, ne tessék őt bántani, mert irgumburg lesz. Braz) *(Részemről nem lesz irgumburg – a korr.)*** Szóval sok minden. Na szóval az ajándékodat egy kis csomagban nyújtom át. Ezt én úgy neveztem el, hogy Brazilt köszönteni tudni kell. Hiszen egy levélben te is először a köszönést nézed meg. Nem? Na most összegyűjtöttem neked 97-2002-ig a köszönéseket... persze csak a legjobbakat. Szóval Braz, így köszöntek neked öt éven át. Nosztalgiázz... sírj... vagy mit tudom én, csak tedd be, jó reklám a BeTa 800-nak:-)

Jó, hát csak tudnám, mi az. Ne neheztelj rám, kérlek, fokozottan súlyos agykapacitás-hiányomnak és súlyos alulműveltségemnek tudható be, hogy még sosem hallottam rólatok, mindenesetre ha a lemezújságotok is ilyen sok munkával készül, akkor már nagyon rossz nem lehet. Ha esetleg szeretnétek egy kicsit ismertebbé válni, a PC Guru CD melléklete a rendelkezésetekre áll, ha meg már szerepeltetek is rajta, akkor inkább ne mondj semmit, csendben könyveld el, hogy hát szegény Brazil gyerek jó nagy hülye. Sakkormost következzen a Köszöntési Kalauz, avagy mik azok, amik már unalmasak, írjatok mást című gyűjtemény.

1997: Helló Guru! Hi Brazil! / Hy! / Szia Brazil! / YKEES GURU!

1998: Hi Brazil! / Helló Brazil! Figyulamigyula! / Re bRAZIL! / Halihajó, kakaóscsiga Brazil! / Hallosziaszevasz Brazil! / Csak azt szeretném... / Szasz Brazil! / Hello PCGURU:\BRAZIL! / Hello Levrov-Team! / Hi Brazil&Törd&mindenki más! / Sziasztok Nyumillák! / Csákányi László! / Kedves Brazil koma! / Szervusz Brazil koma! / Szeru Brazil! / HI BRAZIL! / Hali!

1999: Cső Brazil. / Üdv! / Kedves Brazil! / Szia Brazil and Guru-TEAM! / Sziaszevasz? Brazil koma! (és törd) / Hi dakota! / Kedves Drága jó Brazil! / Csákó Brazil bácsi! / Hahihó Braz! / Mond meg lazának... / Csá Brazil! / Ahoy Brazzzencso! / Csáó Brazil! / Halihoooooo Brazil! / Hali! / Sziasztok! / Kedves Törd alias Laza / Szeva mindenkinek, de főleg neked Braz! / Na szia Brazil! / Szevasz Brazil and the PC Guru Team! / Hellóka Brazilkám! / Csá! / Csá Brazil! / Ezzel a levéllel nem a szereplési vágy hajt... / Szeva! / Szerbusz Brazil! / Hali! / Csákó Brazil, te nagy sámán! / Szevasz Brazil és BÚÉK! / Csőszerelő Brazil koma! / Szeretném, ha ennek az... / Sza'sz Braz! / Na szevasz Brazil koma! / Hali! STOP!

2000: Csókolom Brazil bácsi! / Kedves Brazil! / Sziasztok, ti elburjánzott, monitor által szétsugárzott agyrákos népek! / Nincs több PC-s játék?! / Kedves ...! / Hello Mailer Damon! / Diör Májler „Matt" Demon! / Határtalanul szomorú vagyok... / Szász Arc! / Jó estét Jó szurkolást! / Ciao Braz! / Hilo Brazil! / Tisztelt Brazil és szerkesztőség! / Tiszteletem! / Ember(ek)! / Szevasz Brazil und Guru TÍM! / Menő az újság! / B*d meg Brazil! / Háj csumi! / Haller Brasil! / EZT CSAK AKKOR OLVASD EL, HA BÍROD A KRITIKÁT! / Csövi Brazil apó! / Hi Mocsy! / HÁJ BRAZIL! / Braz! / Hello Brazil Hugi! / Zewa Brazil! / Tisztelettem önnek Brazil úr! / Aha! / Szia Brazilia!

2001: Hell-oh Brazil! / Hellósztok! / Na Hali Brazilka! / Na csá! / Hello! Te hüje! / Szasz mocskok! / Szevasztok Gurusok! / Brazil! / Yo! / Hello everybody! (Aki idáig tényleg elolvasta, kap egy sört. Törd fizet. Braz) (Hihi – a korr.) / Na, te meg minek vagy? / Vigyázz! / Szasz nyúlsógor! / Brazil, ön a leggyengébb láncszem! / Szeva Brazkó! / Haliho brazkovics! / Há' / MILLIÓ PUSSZANTÁS! / Dear Braz!

2002: Tiszteletre méltó Brazil! / kis hüje! / Hi dél-amerikai ország! / Csáó Brazil! / Csá Braz baz! / Hali egységek! / Csőváz mexikói! / sza' / Hi Öccse! / Szervusz te drága! / Hy sörivó király! / Csá!

Továbbra is jó munkát, te isten! ;-) Rakd be, mert kegyetlen sokat dolgoztam vele! 1 óra volt.

BeTa 800 TM and Pappa "Ego" Bear a főimperátor.

Köszöntési Kalauz, 2002 különkiadás. Csááááááááááááááááá! (Zotya)

Ez csak ennyi, nem túl bonyolult. És mivel ez a levél pont ennyi volt, egészen tökéletesnek is mondható, mert nincs is vele semmi több tennivalóm, tetszetős.

SMS: mobilvírus. Hi Braz! Nincs véletlenül mobilvírusod? Küldenék pár tanársegédnek;)

ALIEN(tm)

De van. Úgy hívják, hogy telefonszámla. Komoly, kártékony hatást tud okozni a pénztárcát illetően, szerencsére vagy sajnos azonban másokra nézve kevésbé kártékony, eléggé személyre szabott darab. Ha gondolod, küldhetek egy párat, amelyet felőlem akár tovább is adhatsz másnak, csak a befizetési határidő lejárta előtt fizessétek is ki. :)

Hackerz. Hali brazil! Mindenféle dolgokkal molesztálnak. Gondoltam mért, ne írhatnék? A téma a Hackerek lennének. Nem stabil téma, de pár év múlva az lesz. Egyre több a Hacker (Magam is az vagyok, bár kezdő, de ha belejövök, reszkessen a Microfos), és ez még nőni fog. Mit tehetünk? Semmit! Vírusok mennek ideoda, mi meg csak nézhetünk. De van pár hacker, aki csinált hasznos dolgokat is. Aki ismeri a DivX-et lehet, hogy tudja, ezt egy Hacker írta meg először. Most már van egy vállalata, és él, mint hal a vízben. (A DivX egyébként a Windows codecjét használta). Szóval érdekelne a véleményed a hackerek megszaporodásáról.

Spy-man

A hackerek megszaporodásáról alapvetően nem lenne rossz véleményem, ha valóban a hackerek szaporodnának. Manapság bármi történik valamilyen rendszerrel, szerverrel, akármivel, akkor máris jön a sajtó, és világba kürtöli, hogy na már megint a hackerek szétcseszték az egészet, borzalom, világvége. Pedig alapvetően a hackerek, legalábbis ha az eredeti értelmezését veszszük alapul a dolognak, sosem csináltak semmi olyat, amivel másnak ártottak vagy kárt okoztak volna. Manapság azonban boldog-boldogtalanra azt mondják, hacker, és ennek a szónak így aztán csak negatív jelentése lesz lassacskán, pedig nem feltétlenül kellene, hogy így legyen. Hackernek hívni azt az embert, aki tönkrebarmol mondjuk egy szervert, vagy vírust ír, egy napon említeni például valamelyik linux kernel-hackerrel több mint szentségtörés. Előbbiek nyilvánvalóan meglehetősen kevés hasznot hoznak, utóbbiak munkája pedig felbecsülhetetlen. Hasonlóság van ugyan, hiszen mindannyian a rendszerek gyenge pontjait túrják, a szándék és az ok viszont egyáltalán nem mellékes. Szóval hackernek hívni mindenkit, az több mint butaság és ostobaság, erről ennyi a véleményem röviden. Kérdésedre visszatérve, de nem a hackerekről lévén szó, hát szóval, nem vagyok boldog. Annak nagyon tudok örülni, ha valaki komoly ismeretanyagra és tudásra tesz szert akármi által, annak viszont nem tudok örülni, hogy ezeket hülyeségekre, visszaélésekre, vagy akár bűncselekményekre használja fel. Elmondhatatlanul, rettenetesen elegem van például a nap, mint nap megjelenő vírusokból, amelyek közül nagyon sok kártékony van, ami csak arra jó, hogy szétcsessze egy rakás munkámat, köszönöm szépen. Elképesztő módon unom a sok hülyegyereket, akik azzal próbálnak meg kérkedni, hogy öcsém báze, ezt-meg azt a szervert hekkeltem szét, meg töröltem le az adatokat, marhajófejvagyok stb. És ez csak két olyan példa a számtalan közül, amellyel csak a számítástechnika területén nap, mint nap találkozunk, és feltétlenül nem is a legfontosabbak, de semelyikőtöknek nem kívánom, hogy valami ilyesmi miatt veszítse el olyan munkáit, amelyekkel hosszú-hosszú órákat töltött el. Mivel a számítógép egyre több ember életének válik szerves részévé, ezért nyilván egyre többen akadnak, akik az átlagnál (sokkal) többet értenek hozzá, akiknek pedig az erkölcsei olyanok, azok ezzel vissza fognak élni. Csakúgy, mint ahogy bankrablók vannak pisztollyal, ugyanúgy lesz mostantól egyre több olyan, aki számítógéppel csinálja ugyanazt. Ne felejtsük el, alapvetően mindannyian ugyanabban a világban élünk, mint eddig, csak újabb eszközök kerülnek a kezünkbe. Eddig is volt rabló meg pandúr, ezután is lesz, csak némelyek közülük billentyűt markolásznak és nem pisztolyt. Aki pedig nem akar sem rabló lenni, sem pandúr, az felhasználhatja a tudását értelmes dologra is, csinálhat DivX-et, írhat operációs rendszert, webszervert, akármit, a lehetőségek szó szerint határtalanok. No, kezd ez itt egy kicsit hosszú lenni, és a felszínen kívül még nem érintettünk mást, legyen elég egyelőre ennyi, talán majd vissza-visszatérünk erre a témára is.

SMS: U. KIRALY AZ U

Éljen U! Éljen U!

Warcraft3 végigjátszással kapcsolatban. Hello Brazil és Stöki! Lenne egy kisseb hozzászólásom a Warcraft III végigjátszáshoz, mert ugyanis NEM teljes. A problémám csak annyi, hogy Stöki tök jól végigvitte a campaigneket, de mi van a Single Scenarióval, amelyről egy szó sem esett. Ugyan csak kettő van belőle, de az a 8(!) hős, aki azokban van, szerintem nem elhanyagolható. Igaz, a tulajdonságaik az előző 12-ből lettek összemixelve, de szerintem akkor is jók és jópofák. (...)

Üdvözlettel: Bánszki András

Ezzel kapcsolatban én pont semmit sem tudok mondani, csak olyan közhelyeket, hogy természetesen semmiről sem lehet teljes leírást csinálni, meg olyan öszszetett, meg izé, meg hozé. Amúgy meg tényleg. Szólok előre, hogy példának okáért a mostani NwN leírás sem teljes (mint ahogy Lily meg is jegyezte a cikkben valahol), túl összetett, minden kaszttal más, ésatöbbi, ésatöbbi ésatöbbi, tehát ne is panaszkodjatok itt nekem. És akkor most következzék Stöki válasza, mert olyat is begyűjtöttem ám.

Üdv! Eredetileg 8 oldal volt a végigjátszásra, azt felalkudtam 10-re, és még így is alig fért be a cucc. A scenariók már tényleg nem fértek volna bele (egyébként ofcoz' ezekkel is játszottam). Majd Sasa elé viszem az ötleted, hogy visszatérjünk-e rá, de semmi biztosat nem ígérhetek.

Üdv, Stöki.

Hihi, akkor én is kotyogok. Stöki tapasztalatán okulva én már eleve 10 oldalt kértem, de ezt is úgy teleírtam, hogy 2 bélyegnyi kép fért volna csak be, így kaptam még egyet. És így is csak az alapsztoriról tudtam írni, semmi multiplayer, semmi mod csemege. Esetleg ha minden Guru mellé kapnátok egy nagyítót, akkor jó lenne sokkal kisebb betűvel? :) lil

Spórolási szaktanácsadó. Hello Brazil! Király a PC Guru, meg minden, de nem ezért írok! Azért írok a Levrovba, mert már elegem van azokból, akik nyavalyognak a hardver- és szoftverárak miatt! Emberek! Gondolkozzatok el ezen: Ha naponta megeszel 2 csokit, annak az ára 100 Ft. **(Olcsó csoki. Braz)** Ez egy hónapra 3000, egy évre 36000 Ft! Tehát ha a csokira való napi 100 forintot elrakod, akkor 4 hónappal később lesz 12000 Ft-od, amiből tudsz venni legális játékot! Ezenkívül ha Orbitot is zabálsz, akkor ugyanaz a helyzet, mint a csokinál! **(Márpedig azt mindenképpen kell csoki után ugye, a PH érték, az fontos. Braz)** Összesen 72000 Ft. egy évre! Na meg, ha írogatod a CD-ket, az is kiadás! Én havonta kb. 20 CD-t írok! 2000 Ft. egy doboz CD, ha nem több! Én havi 4000 Ft-ot költök CD-re! Ez egy évre 48000 Ft.! 72000+48000 = 120e Forint! És akkor még nem beszéltem a sörről meg a gumicukiról! **(Sajnos azon nem lehet spórolni... Braz)** Tanulság: Ne zabálj hülyeségeket, ne hamisítsd a CD-ket (amit úgysem hagytok abba)! Jó spórolást!

Cartman

Hogy ez nekem eddig nem jutott eszembe! Pedig milyen jó kis tanácsadó rovatom lehetett volna, na de már mindegy, itt van nektek, olvassátok, spóroljatok. Habár ettől a spórolástól még nem lesznek olcsóbbak a hardverek, legfőképpen pedig a szoftverek, mert inkább ez utóbbiak árával van inkább gond. Mindenesetre, ha hazánkban drasztikus mértékben csökkenni fog a csokifogyasztás, akkor legalább a csokigyártók tudják, mit kell tenniük. Játékprogramokat kell csomagolniuk a csokik mellé.

SMS: fikázás. Miért kell olyan sz** teljes játékokat betenni az újságba, mint az Eurofighter Typhoon? Más szimulátor jöhetett volna, de ez NEM.

Franc. Miért nem szóltál hamarabb, hogy pont ezt az egyet ne rakjuk be? Habár magunktól is észrevehettük volna, hogy ez az egyetlen olyan szimulátor, amelyik nem kerülhet fel teljes játék mellékletként, és az összes többi meg igen. Mert pl... tényleg, miért is?

Nemmail. Sok gondolkodás után rájöttem, hogy nem is akarok neked e-mailt küldeni:)

(Eszenyi Gergely)

Kis gondolkodás után nekem meg úgy tűnik, hogy ennek ellenére mégiscsak elrontottál valamit. :)

Hárd-kór. Te barom! **(Ez jó! Az elmúlt öt évben ilyen nem volt, ügyi. Braz)** Mi az, hogy „...játékok tekintetében hatalmas durranások vannak (Warcraft3, Neverwinter nights)..." -hát lóf***! Szarok a rohadt-gennyes RPG, meg szerepjáték hulladékokra!

Várj, kitalálom. Te ugye nem vagy RPG rajongó?

Az elmúlt hónap legnagyobb durranásai az F-1 2002, a GTA3 és a GP4 voltak! MIÉRT KELL MINDEN PC GURU HÁROMNEGYED RÉSZÉBEN SZEREPJÁTÉKOKKAL FOGLALKOZNI?!! A mentőöv még mindig a 689 éve megjelent német ipari hulladékkal, a Baldur's gate 2-vel van tele!

Megmondom ám, mi az oka. Ez azért van, mert sok szerencsétlen, sivár lelkivilágú játékos ezzel játszik. És néha előfordul, hogy elakad. Például, mert van valami logikai dolog, ami nem kattan be elsőre. Vagy például – és itt most ezerféle dolgot említhetnék – sajnos ezekben a valóban ipari hulladék játékokban sok gond van, tehát kell hozzá a mentőöv.

NEKEM 3D KELL, MEG AKCIÓ, VÉRFÖCCSENÉS, BUMP - MAPPING, ÉS HARDCORE-SZIMULÁTOROK!!! EZZEL NEM VAGYOK EGYEDÜL!!!

Tökéletesen megértelek. Nos, sajnos én ilyeneket nem tudok neked nagy mennyiségben prezentálni. Viszont, hogy ne mondjátok, hogy háttérbe lennétek szorítva, és nem kaptok elegendő segítséget, én most megírom neked e játékok nagy részére a mentőövet, talán a Mocsy nem fog megorrolni rám, hogy belekontárkodok a rovatába. Tehát. A lényeg, hogy menjetek előre, szerezzétek meg a lehető legerősebb, és minél nagyobb seggszétdurrantó kézi készüléket, azzal jól lőjetek le mindent, ami egyébként titeket lőne le. Lehetőleg sebződjetek minél kevesebbet, ám ha mégis kapnátok egy-két karcolást, vegyétek fel a földről a hipergyorsanfullragyógyítópakkot, és akkor majd jó lesz nektek.

Ja, meg marha jó lenne ám, ha végre leszoknál a 486-os cpu + Voodoo 1 rulez levelek beválogatásáról! 2 GHz és P4 kell RDRAM-okkal, meg ASUS V8800 GeForce 4 Ti 4600-zal, aztán jöwan!!!

(Boldog Gábor)

Igazad van. Peeersze, peeersze. Csssst, nincs baj, tényleg, nyugi, nyugi. :) Szó sincs amúgy arról, hogy ócskavas rulez, arról volt szó, hogy ha nincs valakinek, mert nem futja rá, attól még teljes értékű embernek számít, még akkor is, ha manapság sokan vannak, akik szerint mégse. Pedig de.

SMS: mesécske. Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy... Ez a... elment... úgyhogy... amúgy is... végül is... amiért... VÉGE HELL-LO

Ja.

Hoppá. Dánken Meggeci vagyok a segglakó, most le kell vágnom az egyik herédet, mert csak egy maradhat!!! Ui.: Aszitted, mi?

Nono, jó lesz figyelnem. Nemtom, ki találta ki ezt a csak egy maradhat témát *(Pedig kivételesen ekkor nem ártott volna tévét nézned, nagyon tanulságos volt – a korr.)*, én a páros megoldásokat valahogy jobban szeretem, és őszintén mondom, a jelenlegi helyzet nekem nagyon is megfelel, szóval csak vigyázzál, mert nekem is lesz ehhez a művelethez egy-két szavam... :)

Lélekmentés. Brazil Mester! Mondd csak, lelki problémával is fordulhatok hozzád? Az a helyzet ugyanis, hogy kb. öt éve van már saját számítógépem, és attól kezdve a rengeteg pénz mellett rengeteg időmet elrabolta. Szó szerint napokat és éjszakákat töltöttem el a gép előtt, gyakran étlen-szomjan. Egészen mostanáig ebben a normális kerékvágásban mentek a dolgok. Most viszont az utóbbi pár hónapban történik velem valami. Már nem kívánkozok annyira a gép elé, és ha odaülök is, 1-1,5 óránál többet nem bírok ki. Elkezdtem ismét olvasni. Excalibur, Gyűrűk Ura, sőt még Verne és Dumas könyveket is, és a magánéletemben is kialakult egy normális kapcsolat. Van, hogy három napon keresztül be sem kapcsolom a gépet! Ez kóros? Vagy öregszem? (26+) Aggódok!!! Kérlek, adj tanácsot, vagy legalább oldozz fel! Alázatos szolgád:

Perforator

Nyugalom gyermekem, nincs semmi gond. Korod miatt ne aggódj, mert bár mostantól bármelyik pillanatban bekövetkezhet, hogy tantinak szólítanak *(Tantinak a nőnemű egyedeket szólítják, ó páter – a korr.)*, és az új generáció csak kezicsókolommal köszön neked az utcán, de alapvetően még ne kezdj el végrendelkezni, egy-két szép éved van még hátra rövidke életedből. Kórságra se gyanakodj, és ne fuss vajákoshoz menten, mindössze utolért téged is az, ami a legtöbbünket úgyszintén utolér, akik ezen a tyúkszaros kis sárgolyón járunk, mégpedig észrevetted, hogy más dolgok és vannak ezen a földön, mint a (ó, áldassék az Ő neve) Számítógép. Ez nem baj, sőt. Olvass, du... izé, barátkozz, de sose feledkezz meg arról, hogy a te igazi barátod mindig is a Számítógép marad. Mert bizony így van ez, még akkor is, ha most kételkedsz szavamban, de majd pár év múlva magadtól fogod mindezeket belátni, és ismét visszatérsz arra az ösvényre, mely az egyedüli és végleges célhoz vezet. De ne vádold tenmagad, az ösvényről történő letérés nem végzetes bűn, mindössze tapasztalatszerzés, melyre mindegyikünknek szüksége van, és mint ilyen, előnyünkre is válik, ha ügyesek vagyunk, és nem szédülünk meg a külvilág csalfa, ám üres csillogásától. Nincs tehát baj, csak sose feledd, honnan jöttél, és ki vagy, valamint az upgrade-ről se feledkezz el sosem, és nem lesz baj. Járj utadon tovább is teljes lelki békével, és óvszer mindig legyen nálad. Ámen.

Ja, tényleg, itt a szeptember :) Csá, Brazil! Éppen nyaraltam, amikor a kezembe került a legújabb PC GURU. Mélységes megdöbbenéssel veszem észre a címlapon: 2002/8. Elgondolkozom, vajon tényleg lehet az, hogy már augusztus van? Az agyam azonnal felépíti a 100%-ig pontos logikai kapcsolatot: augusztus → szeptember. Ez bizony egy kicsit lehangol, hiszen a szeptemberhez nekem szinteinte csak egyvalami kapcsolódik: az iskolakezdés. Tehát már nem sokáig élvezhetem a festői tájakat, a nyári naplementéket. Tehát sokan vagyunk, akik az iskolakezdést nem kitörő örömmel, hanem egy kis lelkesedéssel és szomorúsággal vegyes érzelmekkel fogadják. Ezért kérlek, hogy ha lehet, akkor adj nekünk egy kis útravalót (itt bátorításra gondolok), és jó tanácsokat a 2002/2003-as tanévre. Ezt előre is köszönöm, ó nagy Brazil. (Ja, majdnem elfelejtettem: üdvözlöm Lilyt!).

Lokas (S. Gábor)

Ugggyan már, ugggyan. Tudom, hogy a legnagyobb hülyeség azt mondani, hogy addig örülj, amíg iskolába jársz, mert addig jó neked, meg ilyesmik, és tudod mit, nem is mondom. (Pedig igaz, bár nincs az az isten, aki miatt elölről kezdeném az egészet – a korr.) Én például egyáltalán nem érzem, hogy rosszabb lenne nekem, hogy már nem iskolás vagyok, hanem vérverejtékes munkával (köhh) szerzem meg a betevő falatot. Lehet, most hülyének fogtok tartani, de szerintem iskolába járni jó, még a dolgozatok meg a tanárok akadékoskodása ellenére is, habár mindenre van megoldás, egy kis puska, egy kis szemtelenség, néha egy kis tanulás, tök jó összetett társasjáték ez. :) Mellesleg a munkahelyek is ilyenek, vagy még ilyenebbek, csak matekdoga nélkül. Szóval semmi csüggedés, bátorodjatok. És különben is. Hamarosan itt a téli szünet, a tavaszi szünet, a nemtommilyen szünet, aztán megint jön nyár. Közben egy kis iskola meg meló végül is belefér, nem?

Itt a vége. Helló Braz! Feledésbe ment a versed! „Ennyi volt a móka mára, zárul Brazil mókatára..." tovább nem emlékszem. Csak ennyit akartam, viszlát:

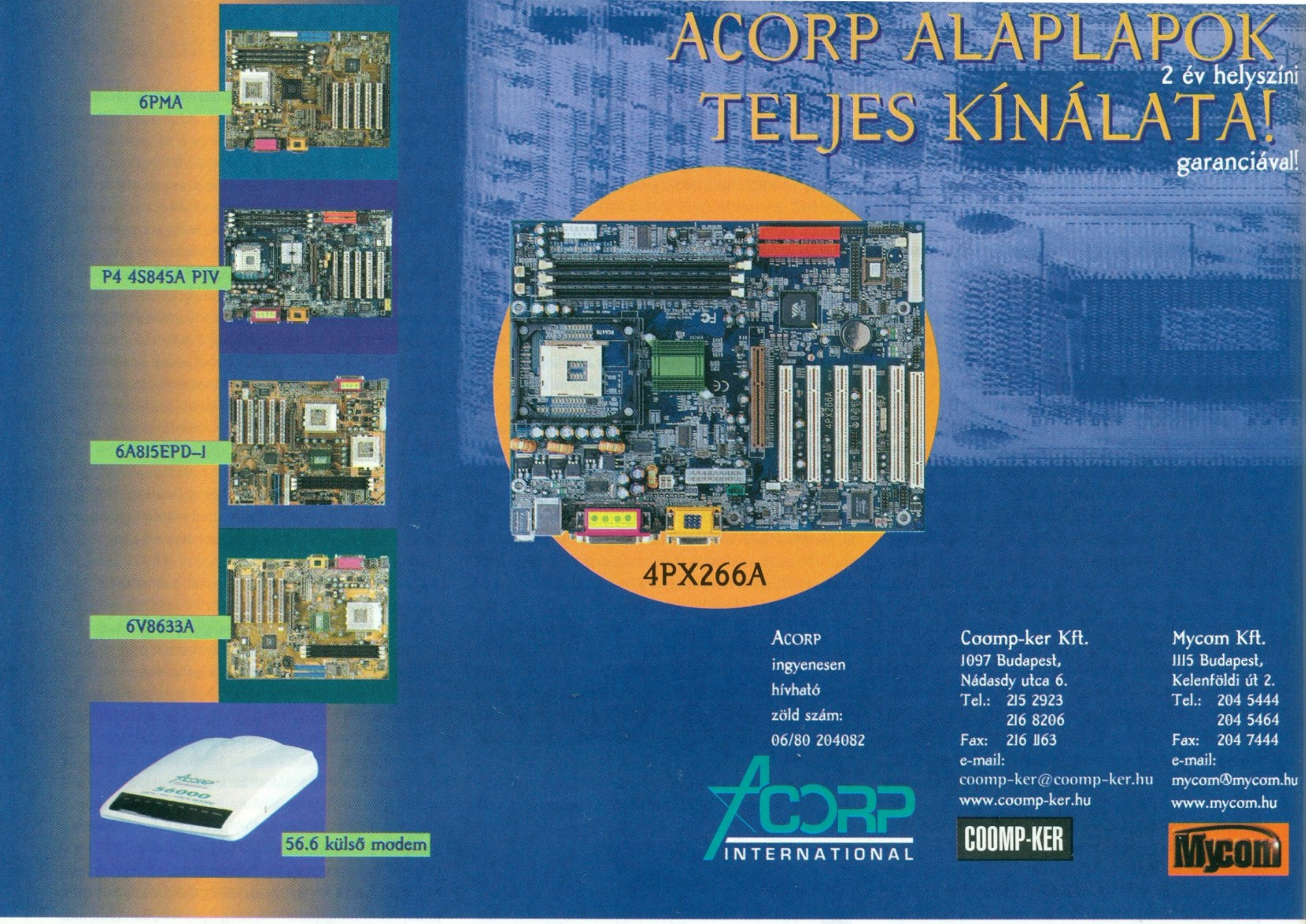
Bolu

Tovább nem is volt, mindig ugyan az. Vagy legalábbis azt hiszem. Nincs is nagyon jelentősége, bármit hozzá lehet rakni, a lényeg, hogy ez a valamikori Zsebtévé (van itt rajtam kívül olyan öreg valaki, aki emlékszik még rá? Törd és Korr nem számít, ők is tatusok már) gyöngyszem remekül alkalmazható elbúcsúzásra, és tetszőleges módon variálható. Legyen most például a következő.

Véget ért a móka mára, zárul Brazil mókatára, csóközön mindenkinek, éljenek a csajok, és hízzatok szép nagyra, rím az nincsen, de ettől még remek elköszönés lett belőle szerintem... :)

Brazil

Ui.: Na, egy pici rím mégiscsak van benne, nem? Ugye? Ugye? :)



BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

Használt alkatrészek beszámítása!!!
EPOX, Mercury alaplapok (2 év gar.)
Matrox, ATI, Geforce videókártyák
Samsung, Maxtor winchesterek (3 év gar.)
Belinea, Samsung, LG monitorok (3 év gar.)
!!Mercury hordozható MP3,CD,VCD lejátszó!!
22.000,-+ÁFA

OTP hitelügyintézés
Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank:2333666/1607#
E-mail:balati@ahol.com Web: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

INFO M@RKET

Információ akkor...
...és most!

INFOmarket 2002
szeptember 13–19.

Minden, amit a legújabb megoldásokról tudni lehet és tudni kell.

A kapcsolásig – szeptember 13-ig – szíves türelmét kérjük. De aztán...

A 106. BNV-vel egy időben látható az INFOmarket Információtechnológiai és telekommunikációs vásár a Budapesti Vásárközpontban.

Nyitva tartás: naponta 10-től 18 óráig
50%-os MÁV kedvezmény!

Nyereményjáték az interneten:
www.infomarket.hu

Tele ötletekkel,
*tele*kommunikációval

BNV 106. Budapesti Nemzetközi Vásár
HUNGEXPO

COMPSERV
Telefon: 36-36-36-1, 460-0041
Cím: 1149 Bp. Nagy Lajos kir.útja 168.
Email: Info@compserv.hu, WEB: www.compserv.hu

Minden ami számít és technika...

Szervíz
Vállaljuk:
Számítógépek,monitorok nyomtatók (HP/EPSON) Javítását!

Konfiguráció: "MANO"
72.000 Ft
Mini ATX P4 táp Celeron 1.1GHz/MSI/128MB/20GB/52X CD/hangk/10/100 hálózati k./bill./egér

Konfiguráció: "TITÁN"
138.000Ft
Midi ATX P4 1.6GHz/intel845 512MB/40GB/52X CD/Creative 5880 hangk/10/100 hál. Bill./egér

ASUS alaplapok 3 év gar.!
SOLTEK alaplap 1 év ga
MSI alaplap 3 év gar.!
AKCIÓS ÁRAKKAL!

WD 20GB ATA100 5400 2 év gar.! 14.900 Ft
WD 40GB ATA100 5400 2 év gar.! 16.900 Ft
HDD-k 120GB ig!

EPSON - CANON - HP- BROTHER- PANASONIC NYOMTATÓK

MONITOROK:	
LG773F 17"	36 600 Ft
LG773F 17"	34 500 Ft
LG77M 17"	46 300 Ft
LGE700B 17" Smart Flat	43 100 Ft
LGF700B 17" Flatron	48 500 Ft
LG774FT 17" Flatron	53 900 Ft
LG995FT+ 19" Flat	86 300 Ft
LG915FT+ 19" Flat	107 900 Ft
LG900B 19"	64 700 Ft
LG221U 21"	214 900 Ft
LG563LE 15" TFT	123 100 Ft
LGL1510S 15" TFT	107 400 Ft
LG563LM 15" multimédiás TFT	123 600 Ft
LG782LE 17" TFT	178 100 Ft
LGL1810B 18,1" TFT	268 900 Ft

Internet szolgáltatás: WEB készítés+tárhely bérlés

ASUS SOLTEK MSI

AZ árak nem tartalmazzák az ÁFA-t és változhatnak!

Jelenszámunk hirdetői:

Acomp 3
Automex ....BIII
Balati Computers 120
CD Galaxis 19
Compuserv 121
Hardwerem'96 91
Herta ....BII
mycom 91, 120
PSINet 121
Qwerty 91
Samsung ....BIV
VTCD 90
Win Computer 120

INTERNEXT Stúdió
PSINet

Letöltés...

ADSL Internet AKCIÓ!

Belépési díj nélkül, havi nettó 11.500 Ft-ért, ajándék hálózati kártyával, 1 éves szerződéskötés esetén!

Privát ADSL 1 éves szerződéskötés esetén:
384 kbps letöltési-, 64 kbps feltöltési sebesség, 5db e-mail cím, 20 MB tárterület, dinamikus IP cím
Egyszeri díj: 0 Ft • **Havi díj: 11.500 Ft***

Irodai ADSL 1 éves szerződéskötés esetén:
384 kbps letöltési-, 64 kbps feltöltési sebesség, 5db e-mail cím, 20 MB tárterület, 1 db domain ingyenes regisztrációja, dinamikus IP cím (Fix IP cím rendelhető)**
Egyszeri díj: 0 Ft • **Havi díj: 19.800 Ft**

* Hűségakció: 1 évnél régebbi előfizetőinknek a havi díj csak 10.500 Ft.
** Fix IP cím havi díja: 6.000 Ft+áfa

Az ADSL szerződés mellé AKCIÓS áron kínálunk Önnek számítógépet!

További részletekért látogasson el honlapunkra (www.inext.hu), vagy érdeklődjön a 473-1060-as telefonszámon - munkanapokon reggel 9-től délután 5 óráig - mivel az ADSL kiépítésének lehetősége függ az Ön lakóhelyétől!

Az akció Privát díjcsomagunk esetén 2002. augusztus 12-től 2002. December 31-ig, Irodai csomagunk esetében 2002. Augusztus 12-től 2002. Október 31-ig tart!

A fenti áraink a 25%-os áfát nem tartalmazzák és 1 éves előfizetői szerződés megkötése esetén érvényesek!

PROGRAMAJÁNLÓ

SZEPTEMBER 9
Arx Fatalis megjelenés – A német illetőségű Fishtank szép lassan elkészül grandiózus játékával, az Arx Fatalis-szal.

Az Elder Scrolls és az Ultima Underworld sorozat jegyeit magán viselő szépreményű RPG remek grafikájával már alaposan felhívta magára a figyelmet, most már csak a játékmeneten múlik, hogy sikerül e felvennie a versenyt a nagy vetélytársakkal.

SZEPTEMBER 11
A World Trade Center elleni terrortámadás évfordulója.

SZEPTEMBER 12
Különvélemény (Minority Report) mozi premier – Steven Spielberg napjaink egyik legjobb rendezője a Mesterséges értelem című filmje után ismét a tudományos fantasztikus filmek világába kalauzolja a mozi szerelmeseit.

A Philip K. Dick novellája alapján készített mű korhatáros mivolta ellenére az első héten átlépte a 100 millió dolláros álomhatárt, s alaposságával új mércét állított fel a Sci-fi műfaj előtt.

SZEPTEMBER 7-15
XI. Nemzetközi Bor- és Pezsgőfesztivál – Bár aguru stábjának eddig még nem volt szerencséje az évente nagy sikerrel megrendezésre kerülő Nemzetközi Bor- és Pezsgőfesztiválhoz, de a számtalan pozitív visszajelzés okán az idén úgy gondoltuk, hogy – egyetlen borszakértőnk Joshua vezetésével – mindenképpen ott a helyünk. A helyszín a Buda vár borospincéi.

SZEPTEMBER 17
Az NHL 2003 megjelenése.

SZEPTEMBER 18
Call of Cthulhu megjelenés – Jó esély van arra, hogy német illetőségű Fishtank (ismét reflektorfényben:)) a hónap közepén megjelenteti a Call of Cthulhu – Dark Corners of the Earth névre keresztelt játékát, amely természetesen az ismert dark fantasy regény történtére épül. A névtelen borzalom tehát ismét visszatér, a kérdés pedig ennek kapcsán csak az, hogy a számítógépes adaptáció vajon méltó lesz H.P. Lovecraft felejthetetlen írásához. (Itthon a köny a Valhalla Páholy kiadásában jelent meg 1993-ban, Cthulhu hívása néven. Amennyiben még nem olvastátok, akkor feltétlen érdemes beszerezni belőle egyet.)

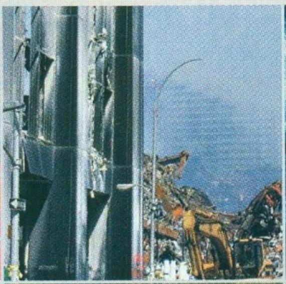
SZEPTEMBER 20-22
Tokyo Game Show – Ahogy Hancu mondta: „konzolos buli, de talán érdekes lehet..."

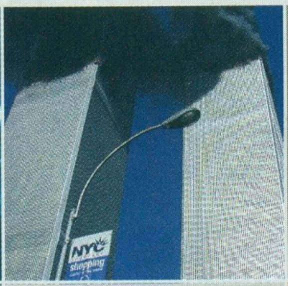
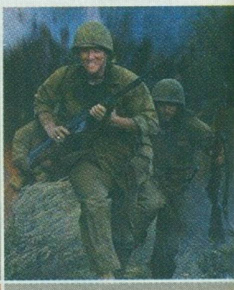
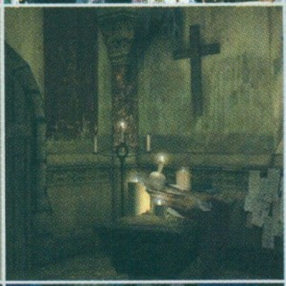
SZEPTEMBER 21
Stephen King születésnapja (1947)
A Siófoki Flört idei záró bulija, vendégek: Dj. Tall Paul és Darren Christian

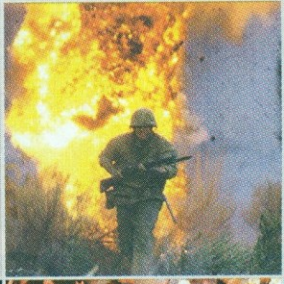
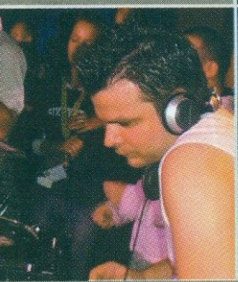
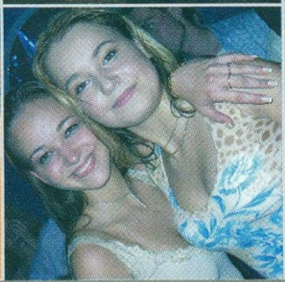
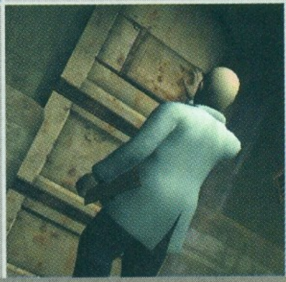
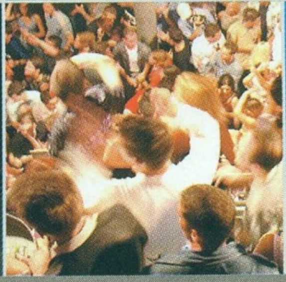
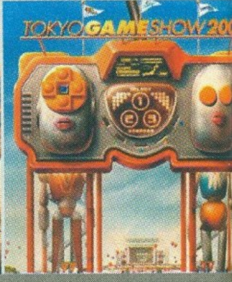
SZEPTEMBER 25
Will Smith 34 éves....

SZEPTEMBER 26
A fegyverek szava (Windtalkers) mozi premier – John Woo (Ál /Arc, Mission Impossible 2) Hong Kong-i rendezőzseni legújabb munkájában a háborús filmekről kialakult képet szerette volna megváltoztatni, azonban az amerikai közönség nem volt felkészülve Woo víziójára. Mindezek ellenére az európai szakma elalélt A fegyverek szava képi világától és a háborús jelenetek dramaturgiájától. Az igényes akciófilmek és persze a Woo filmek szerelmeseinek kötelező darab!!

SZEPTEMBER 27
A következő Guru megjelenésének vidám időpontja.



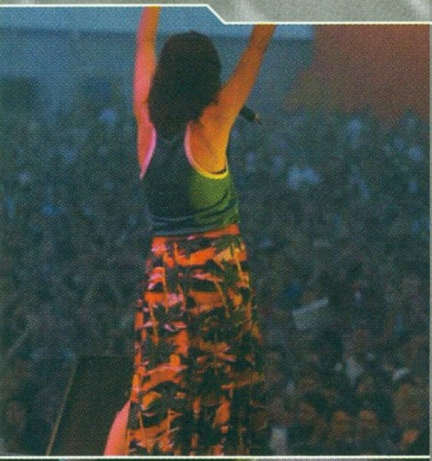
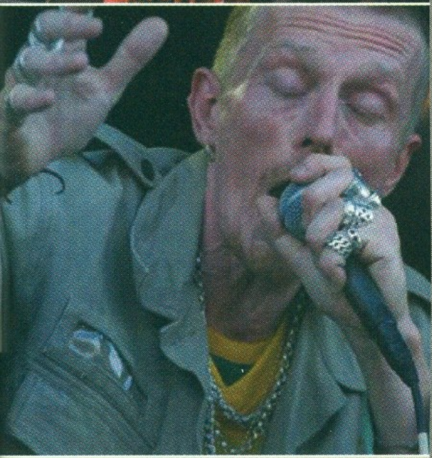
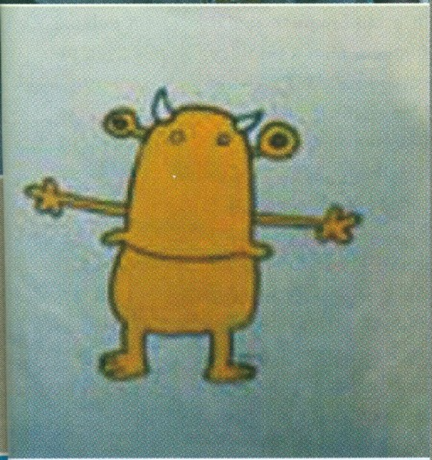
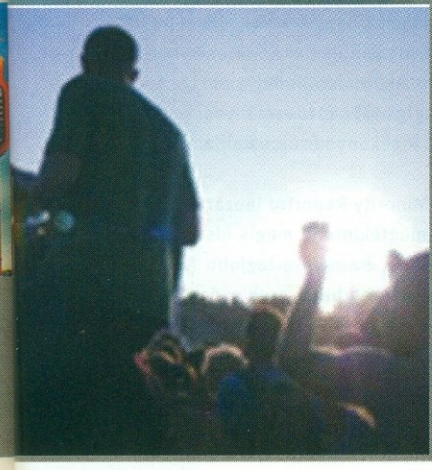
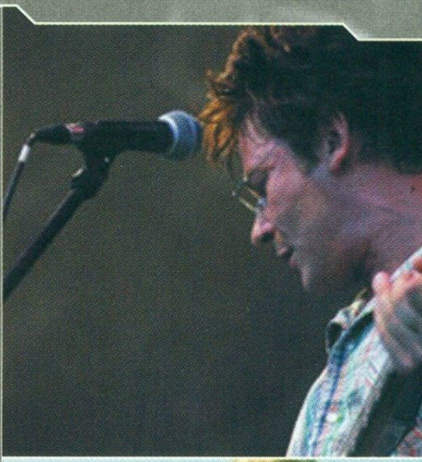




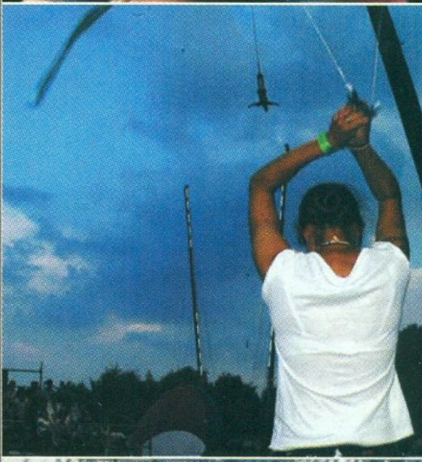







SZEPTEMBERI HARDVER:
Logitech Cordless Controller
Szeptember jelenik meg a Logitech zsinór nélküli Xbox vezérlője, amelyet a PC Gurus Resident Evil Játékshow kapcsán sajnos még nélkülözni kényszerültünk. Ezzel az áldatlan időszaknak vége és chris immár az ágyban heverészve is beizzíthatja a konzolját...:).

„EZ NEM A FA TETEJE, DE JÓ”...

SZIGET FESZTIVÁL 2002



Idén tizedik alkalommal rendezték meg a sokak által igen kedvelt Sziget fesztivált, az azóta híres és mindenki számára ismert helyszínen, a Hajógyári szigeten. Bizony, bizony, kedves PC-GURU olvasók, már tíz esztendeje, hogy először kilátogathattunk az akkoriban még Diákszigetnek elnevezett kulturális program Kánaánjába. Valóban, így elrepült ez a tíz év, és az augusztus eljövetelével megint ott találtuk magunkat a színes forgatagban, amelynek varázsát sem az idő, sem pedig az eső nem mosta el. 2002-ben is rengeteg örömet és vidámságot okozott több százezer embernek ez csodálatos zöld helyszín, ahol akár a napijegy, akár a hetijegy árának kihasználása csupán rajtunk és a szervezőképességünkön múlik, hiszen 11 színpad több száz programjából válogathattunk, minden korosztály és minden zenei irányzat képviselője megtalálta a magának megfelelőt, és lehetőséget kapott a felhőtlen együttszórakozásra kivétel nélkül. Ezért szeretjük annyira a szigetet, hiszen még ha csak egy hétre is, de eltűnnek a különbségek, a színes embertömeg tisztelve a másságot, egymásra mutogatás nélkül mulathat. Természetesen a rendezés újra megmutatta profi arcát, a nagyszínpad az eső ellenére rögtön az első nap kirobbanó sikert aratott a tiszteletre méltó múltat felmutató Sziámi és a The Cure zenekarokkal. A legprofibb hazai bandák követték őket koncertjeikkel a hét többi napján, úgymint: a Quimby, a Heaven Street Seven, a Kispál és a Borz, a nagyon igényes előadással fellépő Anima Sound System, a Tankcsapda, a jópofa Sub Bass fenegyerek, a Freshfabrik, a Másfél, valamint remek külföldi csapatok, úgymint a tavaly már bemutatkozó Him, a punk koronázatlan alapító királya, Iggy Pop, aki már 1997-ben is vendégeskedett nálunk, a kiváló Stereo MC's, az egyik legnagyobb britpop képviselő Pulp, a német Die Toten Hosen, az olasz extravagáns Jovanotti és végül, de nem utolsó sorban a Muse, akik minket is megleptek hihetetlen profi előadásukkal és kivételes egyéniségükkel.

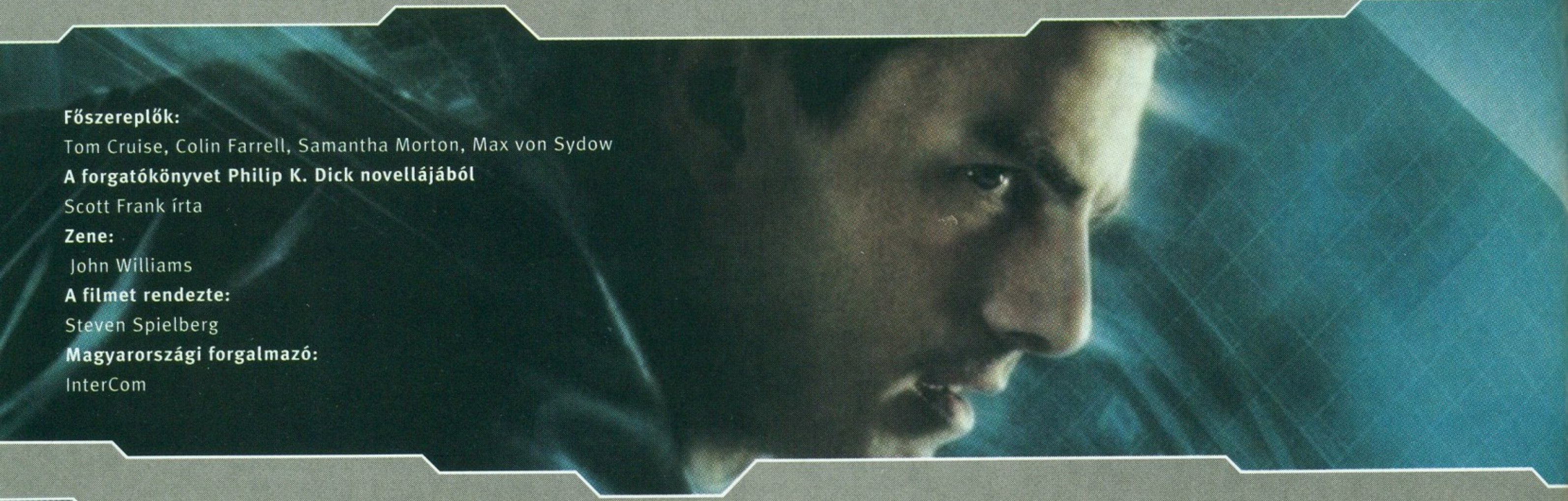
A kedves, rutinos „szigetlakók” tudják (valaha mi is azok voltunk, de idén sajnos meg kellett állapítanunk, hogy visszaestünk a „szigetlátogató” kategóriába), hogy a hajnalig tartó hejehuját minden évben a kisszínpadokon és a party sátrakban éljük meg. Idén elsősorban a WAN2 színpad, a Táncdalfesztivál sátor, a Cinetrip-Labiritmus, a Fényár Hangár programjait látogattuk kedves Sasa barátommal, így alkalmunk nyílt megtekinteni - többek között - a rendkívül tehetséges és kivételes magyar Neót, a Publo Hunnyt, a Rémembert, a Warpigset, az Üllői Úti Fuckot, Lovasi Bandit a hegyről, a Nyerset és ez évben a lehető legigényesebb koncertet a PUF-tól, ez igen fiúk!! A táncdalfesztiválosok közül had említsem a kissé megkopott, hajdani Neoton Família fronténekesnőjét, Csepregi Évát, a lelkes Uhrin Benedek urat és a bulvársajtó által minden híreket megcáfoló Flipper Öcsit. Egy-egy ilyesfajta program után általában ösztönösen a gyomor az úr, az orr a koordinátor, a lábak pedig engedelmeskednek a főtt kukorica, a lángos vagy az ált. sulis menzára emlékeztető meleg étel irányába, majd a wurstli sátrakból jóllakottan egy transzportálás következtében ott találjuk magunkat a lézercsóvákkal és a profi színpadi show-val kiszínezett Fényár Hangárban, ahol kitaposott helyünkre beállván beleolvadtunk a megelevenedett zene minden mozzanatába olyan DJ guruk segítségével, mint DJ Sonic, Danny L, Tommyboy, Slam Jr., Clark, Lauer, Soneec, Kühl, Budai és Sterbinszky, amíg ki nem világosodik... Sasa barátom erről talán többet tudna mesélni...

Igen, igen, a sziget utánozhatatlan hangulata, a “Csak hang legyen és fény”..., az illatok és zajok, az eső elől sátrakba menekülő fiatalok nevetése, a mulatságos Karaokee, a lépten-nyomon ránk mosolygó Kistehén, a táncoló boldog emberek virággal a hajukban, Túró Rudolf, félmeztelen srácok musicalt énekelve, a nagydomb, ahol egy pillanatra megpihenhetsz, és közben színházi előadást bámulhatsz és az a sok-sok minden, ami minden évben hatással van ránk, ami 10 éve ott van, és reméljük, még ott is marad nagyon sokáig. Jövőre ugyanitt Kistehénnel vagy nélküle, de a zöldben, együtt egy hétig.

Hlavati Éva

fotók: sziget sajtóiroda

KÜLÖNVÉLEMÉNY
MINORITY REPORT

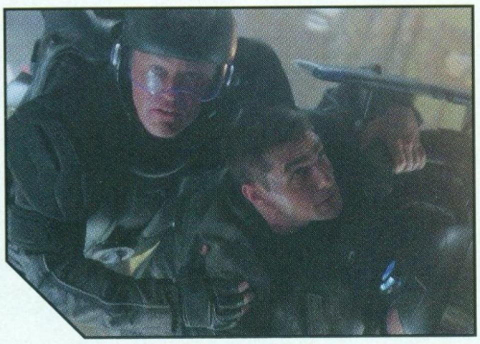


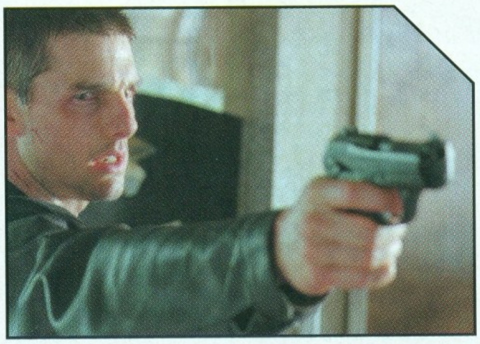
Főszereplők:
Tom Cruise, Colin Farrell, Samantha Morton, Max von Sydow
A forgatókönyvet Philip K. Dick novellájából
Scott Frank írta
Zene:
John Williams
A filmet rendezte:
Steven Spielberg
Magyarországi forgalmazó:
InterCom

Steven Spielberg, Hollywood fenegyereke első rendezői Oscarja után (Schindler Listája) megkomolyodott, és életművét olyan filmekkel gazdagította, mint az Amistad, a Ryan közlegény megmentése vagy a legutóbbi, A.I. Mesterséges értelem című munkája.

Stanley Kubrick hagyatéka, a Mesterséges értelem, ha a szakmát nem is, a közönséget megosztva vonult be a filmes történelembe, ám még a szőrösszívű kritikusok is elismerték, hogy Spielberg munkája alapos műgonddal felépített jövőképet tár a nézők elé. A tudományos-fantasztikus filmek világa oly nagymértékben ragadta magához Spielberget, hogy Tom Cruise unszolására Philip K. Dick (Szárnyas fejvadász) novellájának megfilmesítésébe kezdett, aminek végeredményeként megszületett a Különvélemény, amely annak ellenére, hogy a tengerentúlon korhatáros minősítést kapott, pillanatok alatt átlépte a 100 millió dolláros álomhatárt, ráadásul ezúttal mind a szakma, mind pedig a közönség egyöntetű elismeréssel adóztak a rendezőzseni munkája előtt.

Tudományos-fantasztikus jövő. Spielberg szervezésében a technika, az orvostudomány, a számítástechnika, a bűnüldözés és még ki tudja, hány szakterület legkiválóbb koponyáit, tudósokat, építészeket, feltalálókat és írókat hívtak egy santa monicai szállodába, hogy megosszák egymással és a filmesekkel a jövőről alkotott elképzeléseiket. A háromnapos konferencián az építészettől az áruszállításon át az orvostudományig minden fontos kérdést érintettek, megtárgyalták még azt is, hogy utódaink hogyan mossák a fogukat ötven év múlva. „Steven olyan környezetet akart a sztorihoz - fejtegeti Bonnie Curtis producer - amelyik a mai néző számára ismerősnek tűnik, ugyanakkor jól érzékelhetők rajta a változás jegyei.“
Abban minden résztvevő egyetértett, hogy a jövőben a magánszféra egyre jobban összezsugorodik: minden lépésünket nyilvántartják majd intelligens rendszerek - nem azért, hogy kémkedjenek utánunk, hanem hogy feltérképezzék fogyasztói szokásainkat. „Orwell látomása megvalósul, csak épp nem a XX., hanem a XXI. században – véli Spielberg. - A Nagy Testvér már most figyel bennünket, húsz-harminc év múlva pedig a falon is átlát, és legbensőbb titkainkat is kipuhatolja.“ Spielberg Különvéleményének futurisztikus világából hiányoznak a fantasztikus filmek természeti katasztrófái és atomháborúi. Ezt a világot a technika formálta ilyenre - a technika, amely napról napra hatékonyabbá válik, és mind nagyobb igyekezettel próbál boldogítani bennünket. Buzgalmának eredményét a filmben olyan találmányok jelzik, mint a leküzdhetetlen hányingert kiváltó, bot alakú kézifegyver, vagy a génkezeléssel kutyaméretűre turbózott macskák, hogy csak néhányat említsünk Douglas Copland hátborzongató leleményei közül.





Spielberg „legmocskosabb" filmje. A film erőteljes látványvilágát csak nagy méretű, költséges díszletekkel lehetett megteremteni. Mielőtt azonban ezek tényleges megépítésébe fogtak volna, a Pixel Liberation Front hatástervező cég az alkotók vázlatai alapján olyan háromdimenziós, számítógépes storyboardot készített, amelyen Spielbergék a film valamennyi jelenetét áttanulmányozhatták, és minden megoldást kikísérletezhettek. Ezzel a technikával több millió dollárt tudtak lefaragni a produkció költségvetéséből.

A hatalmas díszletméretek és a vizuális hatások sokasága szokatlanul fegyelmezett együttműködést kívánt a stáb minden tagjától. „Nem dolgoztam még filmben, ahol a részlegek között ilyen tökéletes lett volna az összhang - állítja Janusz Kaminszki operatőr, Spielberg állandó munkatársa. - A világításra és a kameramozgásra vonatkozó valamennyi elképzelésünket figyelembe vették a díszletek megtervezése során, és a díszletépítés végig a mi felügyeletünk mellett folyt." „Azt mondtam Janusznak, hogy életem legdurvább, legmocskosabb filmjét szeretném elkészíteni - emlékszik vissza Spielberg. - Sötét, szemcsés, hideg filmet akartam. Ez nem az a szívmelengető utazás, mint amilyen az A.I. volt. Ez a film noir nyers, érdes, zaklatott világa.“

Memorial Day. A különvélemény hazai premierje szeptember 12-re esik, e jeles napon minden moziban elszabadul a pokol, és Spielberg víziója végigsöpör a tudományos-fantasztikus filmek iránt fogékony nézők soraiban.

Sajnos a Minority Reportot lapzártáig nem állt módunkban megtekinteni, mégis hisszük, hogy az év egyik legjobb, ha nem a legjobb filmjét üdvözölhetjük szeptemberben... csak győzzük kivárni....

Sasa
sasa@vogel.hu

SZÖRNY RT.

A tavalyi év legsikeresebb és legkedvesebb, egész estét betöltő, komputeranimációs filmje szeptember első hetében ismét világhódító útjára indul azzal a nem titkolt szándékkal, hogy a DVD-eladások tekintetében a világon először mérföldekkel körözik majd le a mára már elavultnak számító VHS kópiákat.

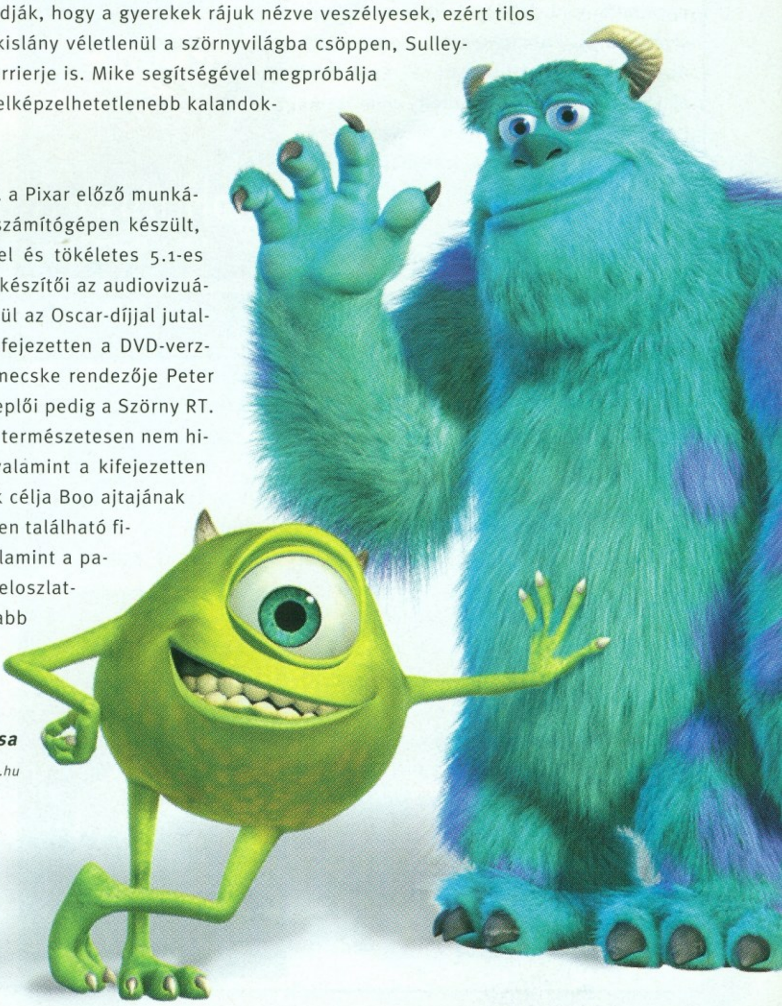
A Pixar/Disney gépezet úgy tűnik, ismét tökéletesen működik, és ha egy hajszállal is, de még mindig a konkurencia előtt járva (A Shrek ugyanis valamivel kevesebb hasznot hozott, mint a Szörny RT., de nem szabad megfeledkeznünk arról, hogy az Oscarért való versenyfutásban a Shrek került ki győztesen) digitális forradalomra készül.

A film hazai forgalmazója is ugyanilyen kimagasló eredményekre számít, amit mi sem bizonyít jobban, mint a Szörny RT. megjelenésének apropójából rendezett kellemes hangulatú, meglepetésekkel teli sajtótájékoztató, ahol a meghívottak megismerkedhettek a lemez teljes tartalmával és parádés extráival, ízelítőt kaphattak a Walt Disney Stúdió múltjából, jelenéből és jövőjéből, majd a rendezvény záró akkordjaként ismét végigizgulhatták Sully, Mike és Boo kalandjait Iszony Cityben.

Tündéri mese kicsiknek és nagyoknak. A Szörny Rt. a 15. születésnapját ünneplő Pixar eddigi legmerészebb vállalkozása. A film a stúdió legkorszerűbb komputeranimációs technikájának felhasználásával készült, mely technika a Toy Story 2.-ben alkalmazottnál kb. két és félszer pontosabb és valósághűbb ábrázolásra képes. Ezzel az újítással például a szőr, illetve a haj árnyékainak, sűrűségének, fényének és mozgásának az igazival való megtévesztő hasonlóságát lehetett elérni. Erre a legszembetűnőbb példa Sulley selymes, kékeszöld színű, bordó pöttyökkel tarkított bundája, amely mintegy 3 millió különálló szőrszálból áll, vagy a rakoncátlan kislány, Boo libbenő, dús varkocsai. A történet Iszony Cityben, a virágzó iparvárosban játszódik, ahol a világ legkülönbözőbb formájú és méretű szörnyei fészkelnek.

A mese főszereplői: a mindig vidám, ám kissé szerencsétlen James P. Sullivan, vagyis Sulley, és legjobb barátja, szoba- és munkatársa, Mike Wazowski. Mindketten megbecsült gyerekijesztgető szakemberek a Szörny Rt.-nél, a szörnyvilág leghatalmasabb sikolyfeldolgozó gyárában. A város energiaellátását az embergyerekek összegyűjtött sikolyai biztosítják. A cégnél az ijesztgetők ún. elitalakulata felelős ezeknek a természetes nyersanyagoknak a begyűjtéséért. A szörnyek úgy tudják, hogy a gyerekek rájuk nézve veszélyesek, ezért tilos velük közvetlen kapcsolatba kerülniük. Amikor Boo, az emberkislány véletlenül a szörnyvilágba csöppen, Sulley-nek egyszerre összezavarodik az élete, és veszélybe kerül a karrierje is. Mike segítségével megpróbálja helyrehozni a hibát, ám kis, immár háromtagú csapatuk egyre elképzelhetetlenebb kalandokba bonyolódik.

Digitális forradalom mesébe illő extrákkal. A Szörny RT. a Pixar előző munkáihoz hasonlóan teljes egészében digitális technikával, számítógépen készült, minek köszönhetően a DVD-n soha nem látott képminőséggel és tökéletes 5.1-es Dolby Digital magyar szinkronnal találkozhatunk, ám a korong készítői az audiovizuális élményen kívül meglepetésekkel is szolgálnak, amelyek közül az Oscar-díjjal jutalmazott Madárkák a drótón című Pixar rövidfilm, valamint a kifejezetten a DVD-verzióhoz készített Mike új kocsija viszi el a pálmát. Ez utóbbi filmecske rendezője Peter Docter, akinek az alapművet is köszönhetjük, a történet főszereplői pedig a Szörny RT. két bűbájos ilyeszegetője, Mike és Sully. A két rövidfilm mellől természetesen nem hiányozhat a mára már Pixar névjegynek számító bakiparádé, valamint a kifejezetten gyermekeknek készített minijáték sem, amelyben az apróságok célja Boo ajtajának felkutatása lesz. Mindezekkel azonban még nincs vége a lemezen található finomságoknak. A rajongók számára a négy kimaradt jelenet, valamint a parádés vége főcím teszi fel az i-re a pontot, és minden kétséget eloszlatva kötelező darabbá avanzsálja a Pixar Animation Studio legifjabb gyermekét, mely kicsiknek és nagyoknak egyaránt kitűnő szórakozást nyújtva igazi klasszikusként vonul be a Disney-repertoárba.



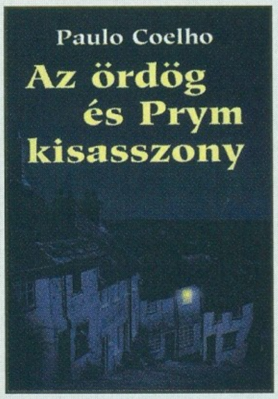
Sasa

sasa@vogel.hu

Rendezte: Peter Docter, Lee Unkrich, David Silverman › Foszereplok: rajzfilmhosök › DVD specialitások: Szinkron: magyar, angol, lengyel, cseh, szlovák (Dolby Digital 5.1) › Felirat: magyar, angol, lengyel, cseh, szlovák, horvát, szlovén › Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85:1) › Extrák: Magyar nyelvu menürendszer; Extrák magyar felirattal; Disney-képeskönyv; Elozetesek; Madárkák a dróton - rövid animációs film; Mike új kocsija - rövid animációs film; Boo ajtaja - gyermekjáték; Bakiparádé; A vége focím dala; 4 kimaradt jelenet az alkotók bevezetojével. › Magyarországon a filmet az InterCom hozza forgalomba.

PAULO COELHO: AZ ÖRDÖG ÉS PRYM KISASSZONY

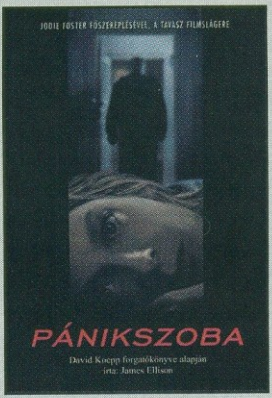
Viscosba fura idegen érkezik, akiről a falu „boszorkánya" érzi, hogy maga az ördög. Mégsem szól, csak ül a háza előtt, és figyel.
Amikor az idegen szóba elegyedik a falu egyetlen fiatal lakosával, Prym kisasszonnyal, egy aranyrudat ígér neki azért, hogy rávegye a falusiakat: egy héten belül öljenek meg maguk közül valakit. Ha megteszik, 10 aranyrudat kapnak, ami elég arra, hogy újra felvirágoztassák a falut.
Chantal nagyon szeretné megváltoztatni az életét, mégsem képes megtenni, amit az idegen kért tőle. Vagy mégis?
A Jó és a Rossz harca ezúttal új felvonáshoz érkezett. Vajon milyen hatással van egy zárt közösség életére egy ilyen lehetőség?



Athenaeum 2000 Kiadó, 2002

JAMES ELLISON: PÁNIKSZOBA

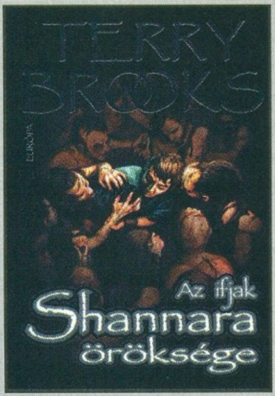
Meggie Altmann az éjszaka közepén arra ébred, hogy három férfi betört az otthonába. Fogja a lányát, és bemenekül az előző tulaj által építtetett pánikszobába. Itt biztonságban vannak, csakhogy a férfiak is ide szeretnének bejutni.
Mivel ez csak akkor lehetséges, ha bentről kinyitják az ajtót, az idegenek azon mesterkednek, hogy kicsalogassák az asszonyt. Egy ideig nem járnak sikerrel. Aztán...
Az egymással ellentétes érdekek és indulatok egyre jobban kikezdik a szereplők idegeit. Pedig ebben az állóháborús helyzetben csak az győzhet, aki találékonyabb, elszántabb és erősebbek az idegei.
Aki látta a filmet, ismeri a befejezést. Aki nem... az sem fog nagyon meglepődni.



Szukits Könyvkiadó, 2002

TERRY BROOKS: SHANNARA ÖRÖKSÉGE I.

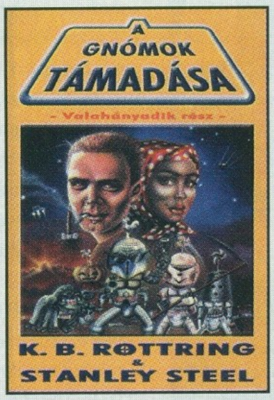
Amikor már teljesen beletörődtem, hogy érdeklődés hiányában ez a sorozat is megszűnik, minden előzetes hírverés nélkül megjelent Brooks Shannara ciklusának ötödik könyve.
A legjobb tolkieni hagyományokból építkező, azokat egyéni ízekkel gazdagító fantasy történetben ismételten a világ megmentése a tét.
A feladatra kiszemeltek mindegyikének ereiben Ohmsford vér csörgedezik, és egyáltalán nem lelkesednek a személyre szabott hősi küldetésekért. Mondjuk, az új ellenség sem örül az új szereplőknek, akiket az sem tart vissza, hogy a varázslás tilos, hogy alakmások és hengérek vadásznak rájuk, hogy először meg kell keresniük Shannara Kardját és az elfeket, hogy...



Európa Könyvkiadó, 2002

K. B. ROTTRING & STANLEY STEEL: A GNÓMOK TÁMADÁSA

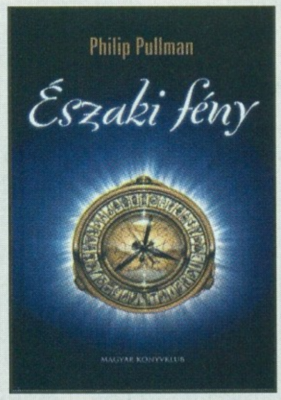
Gané Amudarja szenátornő éppen megérkezik a Kössz Társaság fővárosába, amikor űrhajójába belerepül az El-Hal szélsőséges légitársaság és robbanószervezet három tenoristája.
Ezzel egy időben a megalomán Palmatex szenátor a haderő felállításán, míg a Zerő sötét oldalán Drakula gróf, Gennyvér Nugát és Kis Pogi főherceg egy szép új világ (vagy csak egy droidhadsereg?) létrehozásán fáradozik.
A Jeti Tanács aggódik Amudarja életéért, ezért Ubi-Van Ken-Ubit és paravánját, Agakíj Ivánovics Skywalkmant bízzák meg a testőri feladatokkal. Ők hárman egyik trutyiból a másikba másznak, miközben Agakíj folyamatosan a Jeti szabályok megszegésén fáradozik.



Excalibur Kiadó, 2002

PHILIP PULLMAN: ÉSZAKI FÉNY

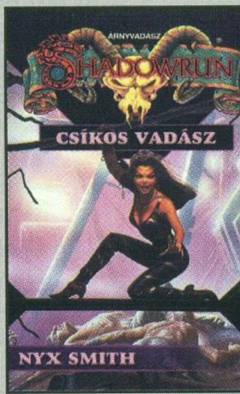
A történet főszereplője a 12 éves Lyra és daimónja, Pantalaimon, de nagy szerepet kap az események alakulásában a borítón látható aletiométer, a Por, a gyiptusok, a boszorkányok, a páncélos medvék, az Áldozárok Testülete, a tatárok és természetesen az Aurora Borealis (vagyis az északi fény) is.
Az oxfordi kollégium ódon falai között felcseperedő kislánynak egészen addig nyugodtan telnek a napjai, amíg fel nem figyel arra, hogy egyre több korabeli gyerek tűnik el Anglia-szerte. Aztán amikor legjobb barátja is erre a sorsra jut, Lyra nem bírja tovább, és elindul, hogy kinyomozza az eltűnések okát.
Csakhogy ennek néhányan nagyon-nagyon nem örülnek. Mások viszont...



Magyar Könyvklub, 2002

NYX SMITH: CSÍKOS VADÁSZ

Mint ahogy azt már a Shadowrun regényekben megszokhattuk, a főszereplőn kívül számtalan „játékos" felbukkan, majd idő előtt távozik – általában nem önkéntes alapon. Hiszen csak a legjobbak maradhatnak.
Tikki, vagy ahogy az utcán ismerik, Csíkos rettegett ázsiai gyilkos és harcművész. Számtalan embert tett már el láb alól, és a jutalma soha nem maradt el. Csakhogy most úgy tűnik, a megbízó alaposan átveri, valaki pedig a fejére pályázik. Mielőtt bosszúját az illetékes ellen fordíthatná, szembetalálja magát egy hozzá hasonló bestiális lénnyel. Véres találkozásuk után együtt menekülnek a helyszínről, majd közösen kezdenek új életet. Csak előbb még van egy kis dolguk.



Beholder Kiadó, 2002

(Phoenix)

EL SUENO DE IBIZA

Nyár vége felé egyre-másra jelennek meg a kellemes, mediterrán álmokat és illúziókat keltő „kávézó válogatások". Jó, tudom, a kifejezés nagyon csúnya, de talán a legtalálóbb (minden sértés nélkül) ezekre a chill outos, nyugalmat árasztó művekre, amelyek kifejezetten jól esnek az igénytelen, néha-néha már fülsértő zenék dömpingjében. Napfény a homályban, az El Sueno De Ibiza újabb „ibizai álom", amely valójában filmzene José Padilla (és barátai) munkájának gyümölcseként. Egyelőre be is kell érnünk vele, mivel az apropóul szolgáló mozi valószínűleg sosem fog eljutni hozzánk... Viszont a lemezt José Padilla neve fémjelezi (60%-ban), azé a „bácsié" (aki apánk lehetne korban :-), aki az egész elkorcsosult Ibiza feeling talán egyetlen igaz és hiteles alakja, a Café Del Mar sorozat kiötlője, megannyi kifinomult dal szerzője, élő legenda. A zenék, amelyeket most hallhatunk, már nagyrészt ismertek, hiszen számos válogatáson és saját lemezen szerepeltek már, de most újra csokorba lettek (újakkal kiegészítve) gyűjtve, így azok is megismerhetik őket, akik eddig még nem tudtak róluk. Újra lehet szárnyalni az Adios Ayer és a többi, hasonlóan nyugalmas és ízléses muzsika által keltett finom hullámokon, amelyek, ha csak pár percig is, de reméljük, elhozzák a fantáziánkba a kék tenger illatát és a „baleári" nyár hangulatát, ami talán minden korosztály számára kellemes élményt jelent.

MAD'HOUSE

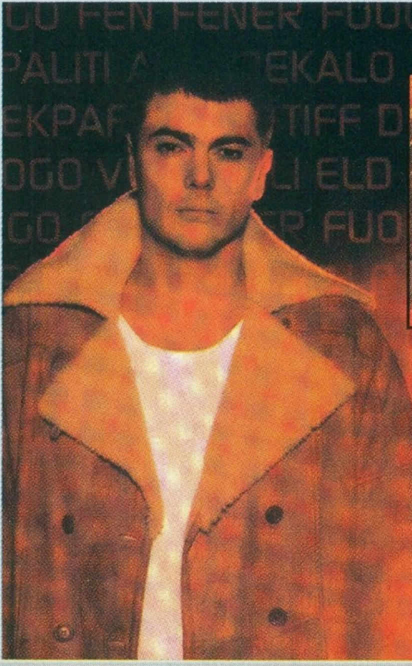
Avagy Madonna house? Furán cseng..:-) Mindenesettre nekik köszönhető, hogy az utóbbi három hónapban minden rádióból „nosztalgikus" Madonna utóérzések folynak. A hangzás ugyan nem túl eredeti, viszont egyértelműen látszik, hogy a '80-as és a '90-es évek zenéinek leporolásai lassan létjogosultságot nyernek. Lehet fújolni, de ezek is a zeneipar részei, és mindig is sikerre számíthatnak majd. Mert van, amit nehéz elrontani. Ez esetben pl.: némi euro dance hangzás lett összekeverve Black Legend groove-jaival, na és persze első sorban Madonna ászaival. Azért ászaival, mert minimális zenei szaktudás is elég volt ahhoz, hogy újabb sikert kovácsoljanak belőlük. És ezt ők tették meg elsőnek - ahelyett hogy maga a „diva" újította volna – de kihagyta, ami az ő baja :-). Megtette helyette egy francia duó, egy gyönyörű és kellően bizsergető hangú török énekesnővel (bizonyos Buse Unluval :-) karöltve, hogy közösen ostromolják meg a slágerlistákat... Ami viszont sajnos (talán Madonna örömére :-) nem fog sokáig tartani, mivel a két feldolgozáson (Like a Prayer, Holiday) kívül nem sok említésre méltó tracket sikerült összehozniuk... esetleg még néhány klipet és wallpapert a CD-Extra részen, amelyeket érdemes megskubizni, aztán ennyi.

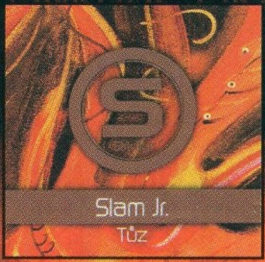
STERBINSZKY - AXETÁZIS A PALACE-BAN

Három lemeze került egyszerre a kezembe a hazai dance-világ talán legismertebb alakjának, Sterbinszkynek. Két mix és egy kislemez. Bő választék, bár igaz, maga a trance műfaj már nem szerepel a palettán, helyette van végtelen lüktetés és „nincs megállj lendület", ahol már inkább a saját stílus dominál, amelyet Kecelen az Eastern Exposure-ön is éreztem Karesz játéka alatt (igaz, a nagy forgatagban csak percekre hallottam). Az első lemez érdekes, sőt inkább furcsa dobszólóval indul, aztán mindent bele: óriási, pörgés, döngölés „magas – basszus – magas – basszus", és kettéáll a szemed, Sterbinszkys, tech-es hangzás némileg megújított változatban (én ezt szeretem tőle a legjobban). Aztán áttérünk a második lemezre, a pumpin' house világába: ez már teljesen fedi az eddig megjelent lemezeinek a stílusát, amit a szép számban megjelenő saját felvételei is alátámasztanak. Hogy mit hoz a jövő? Meglátjuk. Karcsi egyértelműen a house és annak egyik leglendületesebb válfaja mellett tette le a voksot. És meg kell mondanom, az egyes lemeznek sikerült feleleveníteni bennem olyan érzéseket, amelyeket utoljára csak egykori legendás diszkókban lehetett érezni, mint az E-play vagy a kispesti Bedrock, ahol annak idején mind-mind Sterbinszky (és barátai) diktálták a tempót... igaz, más közönségnek, mint most. Eltelt egy kis idő, sok minden változott, sok minden elmúlt, de azért jó újra és újra érezni... Ja, és építő jelleggel megjegyezném, hogy a szponzorok jelenléte kicsit erőteljesre sikerült...:-)

Szabó Dani

freeboy@buli.net





SLAM JR. JÁTÉK

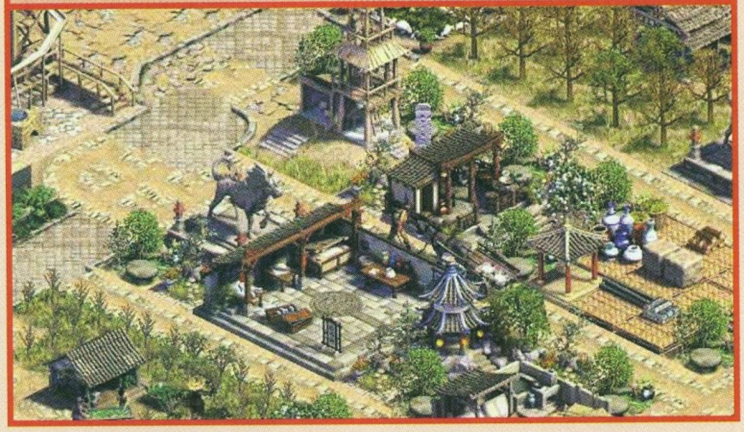
A napokban jelent meg Slam Jr. szenvedélyektől túlfűtött progresszív lemeze, a Tűz. Ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdésre, akkor Tiéd lehet a kisebb kupac dedikált Tűz lemez egyike!

Melyik az az egykori legendás szigetszentmiklósi klub, amelyiknek anno Slam Jr. volt az egyik rezidense?

A válasz egyszerű, ha tudod, küldd el a pcguru@pcguru.hu-ra Slam Jr. Tűz CD Játék jeligével vagy hasonló formában az 1300 Bp. 3. Pf. 210 címre. Egyéb nyereményekért pedig látogass el a www.strictlynight.org-ra!

EMPEROR - RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Az Impressions birodalomépítő sorozata újabb nagy civilizációt vett célba. A rómaiak, az egyiptomiak és a görögök után a legújabb játékukban a Föld leghosszabb ideig fennmaradt civilizációját találták meg, mégpedig a kínait. Kína már Krisztus előtt 2100-ban is létezett, s még manapság is meghatározó szerepet tölt be a nagyhatalmak között. A játékban egy körülbelül 3200 évet felölelő időszakot kell végigmenedzselnünk. A kereskedés és a kultúra mellett a hadviselésre is oda kell figyelnünk, mivel a mongol hordák az ország északi részének megszállására készülnek.



SUDDEN STRIKE 2

A német változat ugyan már két hónappal ezelőtt megjelent, de úgy gondoltuk, érdemes megvárni a végleges angol nyelvű programot, hiszen ez utóbbi nyelvet jóval többen beszélik a játékosok körében. A második világháborúban játszódó valós idejű stratégiai játék új egységekkel és nemzetekkel igyekszik meghódítani a játékosokat. Grafikailag már az első rész is kiemelkedett az átlagból, a folytatás még erre is rátett egy lapáttal.

ICEWIND DALE II

Két hónapos csúszás után végre befejeződött az Icewind Dale sorozat következő darabja. A Black Isle által fejlesztett program még mindig az elavult Infinity motort használja, így grafika terén senki se várjon újabb Neverwinter Nightsot. Az előzetesek szerint a folytatás ugyanolyan stílusban készült, mint az első rész, vagyis az árnyalt történet és a rengeteg mellékszereplő helyett inkább a hentelésen lesz a fő hangsúly. Gyanítjuk, hogy a játék nem veszélyezteti sem a Morrowind, sem a Neverwinter Nights pozícióját, ennek ellenére eltölthetünk vele néhány kellemes napot.

THE THING

Augusztus közepén ment aranyba a John Carpenter-film alapján készült játék, a The Thing. A sarkvidéken játszódó programban a mutáns idegenek mellett a dermesztő hideggel is meg kell küzdenünk. Mínusz 40 fokot csak néhány percig lehet kibírni, igyekeznünk kell fedett helyet keresni. A The Thing kameranézete hátulról mutatja a főhőst, de azért ettől még nem kell Tomb Raider-szerű ügyességi játékra gondolni. A hangsúly inkább a jó csapatmunkán és a fejtörők megoldásán lesz.

A következő teljes játék:

CONFLICT FREESPACE 2

Miután az első rész teljes játék lett a PC Guruban (2000/02), rengeteg olvasói levelet kaptunk, melyben azt kértétek, hogy a folytatás is legyen teljes játék. A játék mérete miatt (3 CD) ez sokáig nem volt lehetséges. Most azonban megtört a jég, és fennállásának történelmében először a Guru 3 CD-s teljes játékkal jelenik meg (persze nem feledkeztünk meg a demó CD-ről sem, így a következő számhoz összesen 4 CD tartozik majd). A folytatás leginkább a méretében és grafikailag körözi le az elődjét. Új űrhajótípusokat repülhetünk be, és valószínűleg nem árulunk el túl nagy titkot, ha azt mondjuk, hogy a gonosz Sivanok visszatérnek a galaxisunkba. Hatalmas űrhajók jelennek meg (mellettük még a legendás csillagrombolók is eltörpülnek), amelyek óriáslézereikkel igyekeznek egymást megsemmisíteni. A Freespace 2 a nyugati szaksajtóban nagyon jó értékeléseket kapott, a GameSpotban ez volt az 1999-es év legjobb űrszimulátora.

Gépigény: Pentium 233, 32 MB RAM, 150 MB HDD

MINDEN, amit csak a játékkonzolokról tudni érdemes...!

dreamcast
playstation
nintendo 64
playstation 2
gamecube
xbox

Játékismertetők, hírek, tesztek, előzetesek, végigjátszások, csalókódok!

108 oldal, kétoldalas A2-es poszter!

Keresd az újságárusoknál **996 Ft**

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt (sasa@ipma.hu)
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor (sbaron@ipma.hu)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (chris@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (pcguru@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv:
Cserháti Péter (peter@cserhati.hu)

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@ipma.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a **Vogel Publishing Kft.**,
a **Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ)** tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8731
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
IPMA Service
Szakács Gábor
(06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés
Terjeszti a **Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.**
és a
Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai.

2000. II. félévi terjesztett példányszám
MATESZ által auditálva: 23019/hó

A MATESZ 2001. IV. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 24091/hó
2002. júliusi szám eladott példányszáma: 23666
A PC GURU e havi száma 30000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter
telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1646 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA Service Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7728 Ft (6 szám),
egész évre: 15456 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a **hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900),** átutalással a **HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra,** ezenkívül **Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.**

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3864 Ft (3 szám),
fél évre: 7728 Ft (6 szám),
egész évre: 15456 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

PC CD-ROM

Paramount 90th Anniversary

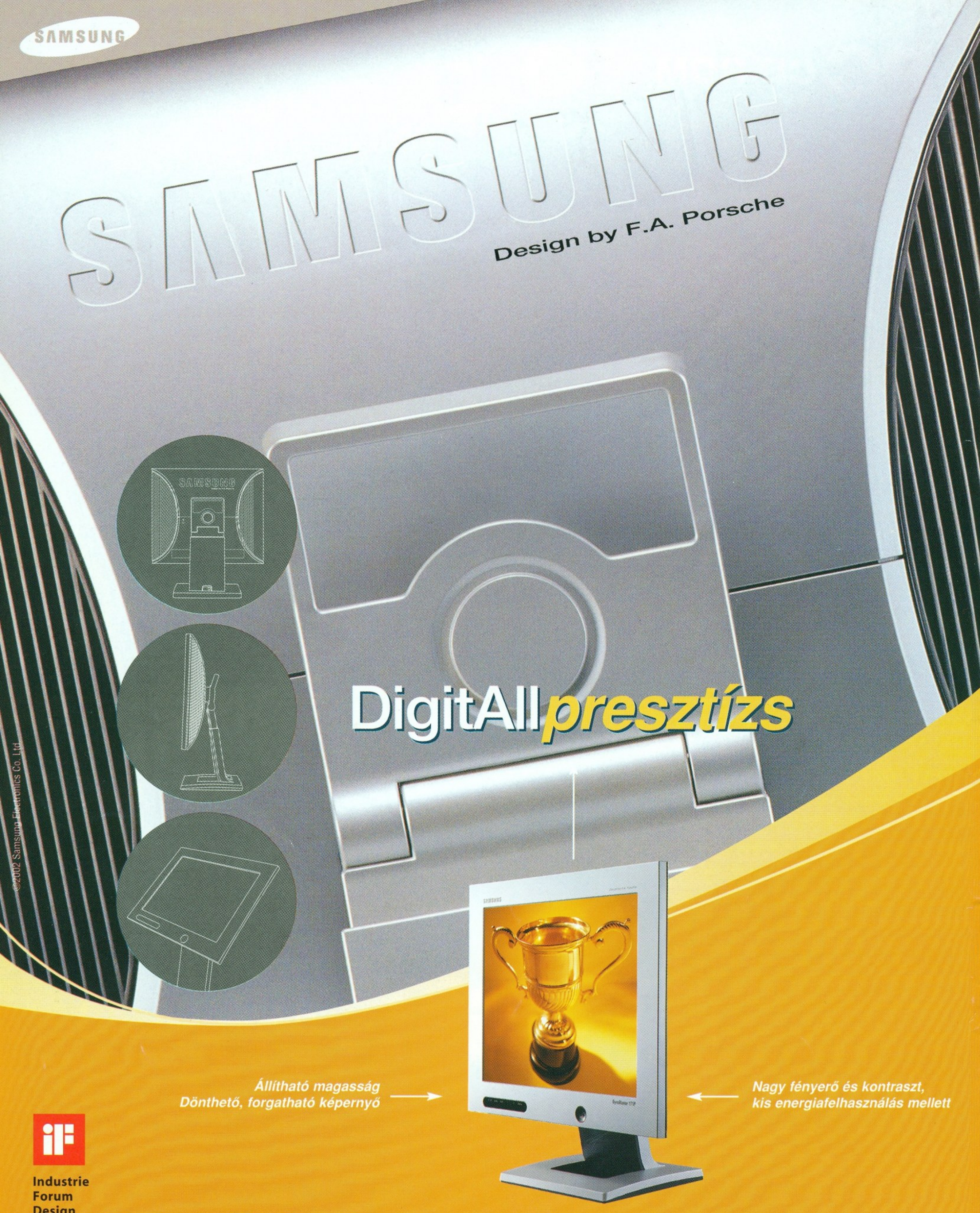
AKCIÓJÁTÉK A PARAMOUNT NAGYSIKERŰ FILMJE ALAPJÁN

A RETTEGÈS ARÈNÀJA

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

Red Storm Entertainment | automex.hu multimédia | Ubi Soft

Kapható az Automex Kft. Wesselényi utcai üzletében, szaküzletekben és áruházakban.
Megrendelheti a 461-5728-as budapesti számon vagy
a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathat!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu



iF
Industrie
Forum
Design
Hannover

Design by F.A. Porsche

Szimbólum vagy komoly munkaeszköz? Csupán esztétikum vagy célra törő funkcionalitás? Mindkettő. A SyncMaster 171P monitora – amelyet az Industrie Forum Design Hannover design-díjjal tüntetett ki – formatervezőjéhez méltóan ötvözi az eleganciát a csúcstechnológiával. Amikor a megfoghatatlan a valósággal találkozik: SyncMaster 171P TFT-LCD monitor a Samsungtól.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

www.samsung.hu